
Nisekoi
ANIME NEW TYPE


GAMER
领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏·人
¥16
2011.2
Vol.
40
UCG
【滩边旧拾】
莎木 十年之后
Music CD
游戏人 Vol.40
玉兔游春
卷首特稿
第二次超级掌机大战
游戏人物
追寻宫本茂的足迹
当沧海变桑田
【特别企划】
令人担忧的游戏系列
— 传世之书 —
网事如云
家用机
网络秘史
热点追踪
解析游戏产业利益链 | 地狱之音：蚱蜢与山冈晃 | 打开潘多拉之盒：Kinect的黑客风暴


DISSIDIA
[duodecim] 012
FINAL FANTASY.



献给许许多多
远在天边的世界

爱玛儿

十七八平米见方的家庭式酒馆里，老旧晶体管收音机吱吱呀呀地响着。三五个男人在目不转睛地盯着小电视，其中一个老人的双眼已经浑浊了，无神的目光投向电视机——或许他正在盯着的是屏幕后面的机械元件也未可知。旁边一个满腮弯曲胡须的汉子不时往身后的厨房方向瞟一眼。桌上的电扇像老妇人一样无奈地摆头。

她从厨房走出来的一瞬间，满脸胡须的汉子突然站了起来，其他的人则没有什么反应。她向汉子投去一个没有任何意义的目光，汉子目送她跨出门槛后仍没有坐下。

电视新闻里围着头巾的女播音员仍然絮絮不止，每天都是同样的新闻啊。那个播音员并不十分漂亮，至少眼睛远不如她的漂亮。按照周围人的说法，她长大后一定会变成个出众的美人儿，她心里也这么认为，只是左边面颊有几颗圆圆的痣，让她照镜子时颇有些介意。不过姐姐说过，以后有了钱可以把这几颗痣点去，不用担心的。

外面的空气和小酒馆里完全不一样，又干又热。四处根本没有崭新的建筑，人们有的行色匆匆，有的干脆坐在角落，一动不动地看着这些过往，等待很多很多的事过去。战争给这座边境小城的创伤，这里的人们已渐渐麻木，哪里的枪炮声也变成了无所谓的事，战争和死亡已是生活的一部分。

“嘿，爱玛儿！今天穿得这么漂亮，是不是去参加婚礼？”

穿着长裤改成短裤的少年调皮地朝她喊道。男孩晒的黝黑，提着一个大铁皮桶装满干枣子，那是外国兵装子弹的桶。

“恩，中午好！”

叫做爱玛儿的女孩回应道，她的声音比起同龄的孩子略带沙哑，但仍然是十四岁少女纤细温柔的声线。

爱玛儿抿起嘴角流露出羞涩的微笑，男孩目送她一步步从街道走过。太阳烈得出奇，在她一步步机械式的步伐中，小镇已经在身后很远了，仿佛黄土荒地中的海市蜃楼一般。

就能和姐姐团聚了，她心里重复着这句话。

顶着烈日，穿着夏季里显得厚重的礼服一步一步地走着，透过火烤似的飘动的空气，终于，远处的哨检映入眼帘。天空像忘记这片土地一样蓝得炫目。几辆土黄色的坦克横在旁边，七八个荷枪实弹的外国兵在谈笑，其中一名向她走来。

“你好，小姑娘，我能帮你什么吗？”

可能是担心她听不懂英语，他放慢语速又说了一遍。

“您好，长官，我要去南方，您能给我做个登记么？”

小女孩流利的英语让士兵有些吃惊，士兵的亲切也是女孩没有想到的。

“当然，孩子，不过我想还是见一下你的父母，我的意思是，最好有父母陪伴......你太小了，南方也不是很安全。”

他是个年轻的士兵，顶多二十出头，言语充满亲和。

“他们半年前在空袭中炸死了，我要去找我的姐姐。”

“哦！......很抱歉”他低下头沉默了一阵，又看着眼前的孩子，叹了口气。

“非常抱歉，我知道这该死的战争给你......哦，这他妈的该死的战争......我也有一个和你差不多大的妹妹，她也很漂亮，你们要是认识的话一定会成为好朋友，我敢打赌。”说完，他又低下头。

女孩掏出一盒五彩的糖，扭开盖子。

士兵们都笑了，他们围过来，每个人都挑了一颗糖。

“谢谢，这糖味道真不错！”可能由于长期和当地居民关系紧张，士兵们对这颗来自小姑娘的天真的“贿赂”有一种难以言表的温暖，他们围着这个可爱的姑娘，露出孩子一样的微笑。

“好吧，甜心，你在这等一会，一会有汽车来，我让汽车把你送过去，这太阳太毒了！”

“谢谢。”女孩说完埋头不语。

年轻的士兵对着天空舒了一口气，说道：

“我能明白你的不幸，请相信这并不是我们想要的，我们每天都做梦尽早离开这该死的地方。一切都会过去的，你们的暴君已经下台了。再捱一段时间，一切都会好起来的，相信我。”

女孩没有点头，也没有摇头。

“这孩子长大后一定是个大美人儿！哈！”一个看上去颇为风流的士兵用玩笑打破了沉默。

“是啊，你真是个美人坯子。对了，你姐姐的地址现在告诉我，我想还是直接把你送到姐姐的地方才安全。”

女孩抬起头望着士兵，她的眼睛真是美得出奇。

“现在就姐姐一个亲人了？”一个士兵问道。

女孩点点头。

“现在南方也很乱的，你姐姐到底住在哪？”

“天堂。”女孩按下藏在礼服里的按钮。

那一瞬间，这世界上任何一位神也无言以对。

■ 奈落

■ 2011.2.10

PS:“爱玛儿”在阿拉伯语里是“希望”的意思。

这个世界中，无时无刻不在上演你我永远无法目睹的故事。我们坐在一隅醉心于电子游戏的时候，世界的某个角落可能出现了比游戏中更令人心碎的画面。惟其如此，我们才更应该明白，自己手中握着的不仅仅是控制器，更是绝对值得珍惜的幸福。



游戏 · 人 第40辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏・人》不予承担任何责任。

2. 独家授权——对《游戏・人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏・人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏・人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏・人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏・人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏・人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏・人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏・人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

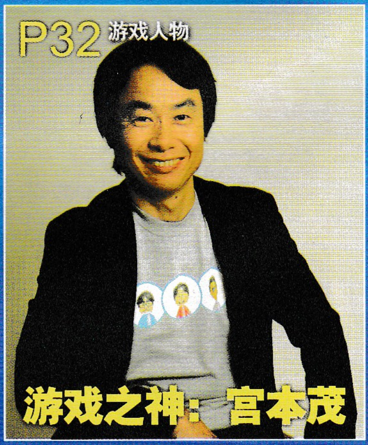
读者服务部电话：0931-8674805

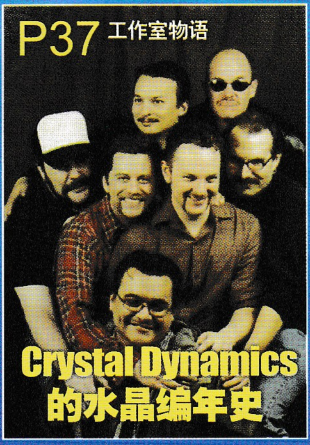
如有印装质量问题，请将《游戏・人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS







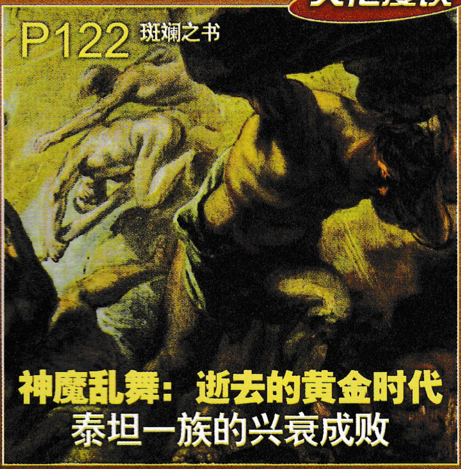


游戏风采





文化漫谈



影漫世界







卷首特稿

第二次超级掌机大战

文 Lancer 美编 anubis

2004年1月20日，为了回应即将公开初步细节的PSP，任天堂抢先公布了他们的"异质"掌机——Nintendo DS！游戏产业史上第一次真正意义上的掌机战争由此打响。

7年来，PSP与NDS之间经历数次鏖战，从发售之前关于发售日期、售价等重要决策的博弈，到发售初期PSP的一度领先，再到NDS用脑白金实现奇迹般的逆转，又到PSP以《怪物猎人携带版》从绝境中突围而出，到最后两部掌机在日本平起平坐。在这7年来，激烈的竞争将掌机市场的规模扩充了一倍有余，PSP与NDS的累计销量超过2亿台，超过当前三大家用机销量总合。在日本，掌机市场规模超越家用机的行业状态已保持数年。

7年后，索尼于2011年1月27日公布次世代掌机NGP。第二次掌机大战爆发。在中国的农历新年即将到来时，在掌上世界里，一场新的轮回正在上演。

市场定位 NGP的核心向策略

"如今索尼的当务之急已不是扩张掌上娱乐市场，而是殊死捍卫掌机的领土，阻止掌机玩家向iOS大规模迁徙的趋势。"

在NGP公布当天，日本三线游戏开发商Alchemist社长在公司官网博客中感叹：高性能的NGP裸机价格也许会达到59800日元，与NTT签约两年3G服务的版本可能也要39800日元，而且高性能意味着高软件开发费……言辞中对NGP的未来充满忧虑。

经历上一轮掌机大战与高清主机大战之后，整个游戏行业变得沉稳了许多。人们不再对着CG动画热血沸腾，不再像肾上腺素过剩的fanboy一样轻易大脑发热。当索尼用现场操作的《未知海域》DEMO证实出现在大屏幕上的绝对是NGP即时演算画面，忧郁的业内人士们依旧忐忑不安。PlayStation Meeting之后，业界讨论最多的并非NGP的性能规格究竟是否如索尼所说"逼近PS3"，而是如此高性能的掌机要卖个怎样的价格，以及要耗掉多少的电量。高性能的PS3几乎给索尼造成了毁灭性的打击，相关总计亏损逾80亿美元，并彻底丧失索尼在上一个主机时代的绝对优势，发售四年后累计销量依然居于末位。经历如此惨败的索尼为何还要再趟浑水，继续走PS3的高性能路线？

平井一夫在PlayStation Meeting 2011会上说，NGP将实现"究极没入感的游戏体验"，"这才是真正意义的互动电脑娱乐"。索尼对NGP的定位从其外形就可见一斑。"保证游戏的操作手感"是NGP外形设计的大前提。所以索尼放弃了初版开发机使用的PSP GO式滑盖造型，改为从PSP-1000开始坚持至今的椭圆经典造型，响应射击游戏玩家们的心声，众望所归地添加了第二个摇杆，在摇杆的操作手感设计方面更接近于PS3。为保证最佳的视觉效果，索尼不惜牺牲尺寸，使用5英寸有机EL触摸屏，960×544的分辨率将完全满足今后掌上FPS的画面要求（该分辨率与X360的《心灵杀手》和PS3的《使命召唤 黑暗行动》原生分辨率基本相当）。平井一夫不再像久多良木健一样高呼"21世纪Walkman"的口号，发布会上公布的所有细节完全围绕游戏，NGP是一部为核心玩家打造的掌机。据知情人士称，NGP从滑盖式改为目前的造型，主要出于三点考虑：其一是滑盖式的开发机向第三方发布之后，开发者们普遍反应操作手感不如PSP。其二是出于散热性考虑。其三是希望与智能手机区分，因为这种滑盖造型是索爱Android手机的标准形象，索尼希望NGP在消费者心目中树立起专业掌机的特有形象，而不是一款无法打电话的智能手机。



■如果有《怪物猎人》支持，NGP 在日本的普及之路会顺畅许多。

平井一夫在日本 WATCH 网站采访时说："NGP 的着眼点是游戏，这是 SCE 的 DNA。" WATCH 网站对其操作手感的评价是："新类比摇杆与表里两面的触控操作极为良好，作为游戏机来说，在手感方面无可挑剔。" 小岛秀夫也在自己的微博上放出对 NGP 的感想，附带竹内润与新川洋司全神贯注地打机照片，小岛说："在准备室里，所有制作人都大喜过望，NGP 的操作感和握持感简直好得过头了！"

暂且不论 PS3 高性能战略的优劣，在"回归游戏本源"这一点上索尼走对了方向。掌上多媒体市场已被苹果高调占领，无论是品牌形象还是在主流市场的号召力，PSP 都无法与 iOS 产品正面竞争。但掌机市场上还有至少 1.5 亿的消费人群，iPhone 或 iPod Touch 对于大多数玩家来说还无法取代掌机，独有的操作界面是掌机业抵御外敌的天然屏障，无论手机游戏画面如何强大，玩家所钟情的传统大作仍然需要传统的手柄按键配置。NGP 以游戏手感设计作为重点考量，就是要加固对抗苹果的屏障，守住自己经营了 7 年的阵地。如今索尼的当务之急已不是扩张掌上娱乐市场，而是殊死捍卫掌机的领土，阻止掌机玩家向 iOS 大规模迁徙的趋势。

面对全球市值第二、手握 600 多亿美元现金的苹果，善于创新的任天堂再次剑走偏锋，以技术成熟度不高、但噱头十足的裸眼 3D 技术绕开 iOS 的正面竞争，创造出新的市场需求。不幸的是索尼早已失去当年的产品创新能力，无法以开创性的新技术自己开宗立派，只有在机能之路上继续前进。

我们应该注意到一个有趣的事实：在日本召开的 PlayStation Meeting，作为 NGP 压轴大作公布的却不是日系游戏，而是《未知海域》、《使命召唤》等美系大作。在《怪物猎人 携带版 3rd》发售后，PSP 的人气正如日中天，按理日本的第三方们应该不至于对 NGP 视若无睹。合理的解释是 NGP 是一部以 PS3 画面级别为目标的游戏，而日本第三方在高清游戏制作上效率低下，所以名越稔洋、小岛秀夫等忠臣们暂时都只能用影像表明姿态。更重要的原因是 NGP 可能是一部以欧美为主要市场目标的掌机，用于拯救在欧美垂死挣扎的 PSP。而在日本 PSP 至少还有两三年的寿命，将于未来一两年内上市的《最终幻想 零式》、《怪物猎人 携带版 3rd G》等大作会继续保持 PSP 的活力。索尼相信机能对欧美市场至关重要。低龄玩家市场被任天堂掌控了 20 多年，这部分玩家向来是掌机的主要消费群体，PSP 在欧美久攻不下，就是因为无法撼动低龄市场。PlayStation 品牌在欧美的主要受众是 25～35 岁的成熟男性群体，然而 PSP 对这个喜欢 FPS 等高端游戏类型的玩家群体来说仍然是机能不足，PSP 的图像处理能力、屏幕解析度以及缺少右摇杆等缺陷都注定无法提供令人满意的射击游戏体验。索尼既要回避在低龄市场上无人能敌的任天堂，又要在自身立足的成年男性市场上对抗苹果，而在女性和中老年市场上索尼也缺乏经验，于是那些热爱高端游戏的核心玩家几乎是他们惟一可以锁定的市场目标。

PSP 通过《怪物猎人》在日本找到了自己的市场定位，抓住了中学生市场和部分大学市场。而在欧美索尼也曾多次为 PSP 寻找能打开市场的游戏类型，从面向低龄玩家的《达斯特》，到面向成年人的《战神 奥林匹斯之链》，以及面向射击游戏铁杆迷的《抵抗 惩罚》，每次尝试均以失败告终。PSP 的机能限制了那些家用机大作在掌机上的发挥，迄今为止欧美媒体综合评分超过 90 的 PSP 游戏只有 3 款，分别为《女神异闻录 3 携带版》、《战神 奥林匹斯之链》和《横行霸道 唐人街战争》。与家用机版本相比严重劣化的游戏体验使欧美玩家逐渐对 PSP 失去了兴趣，软件商因为在 PSP 上的发挥空间有限而将游戏项目逐个取消。索尼的目标是通过与 PS3 接近的游戏体验吸引欧美核心玩家，其中又以射击游戏玩家最具代表性，任天堂对这块市场无可奈何，iPhone 因为操作界面的约束也无法被这些玩家当作正二八经的游戏平台，而惟一能在这块市场上与索尼竞争的微软并无开发掌机的打算……于是这成为一款由索尼专享的处女地。



□NGP 上运行的《未知海域》效果令人惊叹。

锁定欧美 FPS 的掌机化战略

“《使命召唤》或许会成为索尼在掌机市场上的救世主，就像《MHP》在日本拯救 PSP 一样。”

Activision 的《使命召唤》品牌负责人 Philip Earl 说："我们相信 NGP 将会改变大家玩游戏的方式，还有什么比《使命召唤》更能证明这一点的？"

NGP 首批公布的游戏数量虽然不多，但规格不低，其中最具标志性的并非已有实际操作 DEMO 的《未知海域》，而是 Activision 的《使命召唤》NGP 版。Philip Earl 表示 NGP 的《使命召唤》将为掌机的 FPS 树立新的标准。射击游戏的另一家豪门 Epic Games 也对 NGP 赞不绝口，Epic Games 总裁 Mark Rein 说："这是一个非常适合《战争机器》的主机，Activision 已经公布了该设备的《使命召唤》，所以当然《战争机器》那样的游戏也会很适合。"

FPS 或 FPS 操作方式的动作射击游戏应成为 NGP 的首要突破口。过去因为机能与操作限制，掌机上从未诞生任何一款优质 FPS 游戏。机能可与 PS3 媲美的 NGP 可自我标榜为"史上首款 FPS 掌机"，以目前 FPS 市场的规模，以及玩家的狂热程度，如果能将《使命召唤 黑暗行动》那样的游戏体验完美搬到 NGP 上，以往对掌机不屑一顾的核心射击游戏迷们将成为 NGP 的首要消费群体，《使命召唤》或许会成为索尼在掌机市场上的救世主，就像《MHP》在日本拯救 PSP 一样。一个完美发挥自身主机特性的游戏可以拯救一个游戏平台，NDS 是《脑白金》、PSP 是《MHP》、Xbox 是《光环》，而 NGP 的幸运星也将是 FPS。索尼不仅响应 FPS 玩家的要求增加了右摇杆，还增加了背部触控板，非常适用于 FPS 的瞄准辅助。NGP



■NGP 追加了右摇杆，为今后 FPS 游戏的大量进驻提供了基础。

是当之无愧的史上操作界面最复杂主机，同时具备传统手柄按键、触摸屏、背部触控板、动作感应、前后摄像头等功能，遍布机身的操作界面可能会令新手犯晕，却为核心玩家今后在游戏中的多样性化应用提供了无穷的可能性。NGP 所强调的 3G+Wi-Fi 也像是为当今 FPS 的在线游戏潮流度身定制，其作用正如联机之于《MHP》，将为 NGP 创造一个活跃的游戏社群，靠玩家之间的口耳相传即可形成势不可挡的病毒式传播。

几乎可以确定，索尼正在研究 NGP 与 PS3 的跨平台在线游戏。打造统一化的网络服务是整个索尼集团的目标，而最有意义的统一网络就是跨平台在线游戏。NGP 的设计宗旨就是一台便携化的 PS3，让同一款游戏的两个版本互相连接，NGP 玩家与 PS3 的战友们在同一局游戏里并肩作战，现有数千万的 PSN 用户会助长 NGP 的人气。将 NGP 作为 PS3 延伸产品的市场定位也会更有实际意义，毕竟想把《使命召唤》带在身上随时加入战斗的玩家大有人在。

PSP 游戏发售初期索尼也曾提出过"PS2 便携化"的概念，出现了不少 PS2 游戏的移植版，但这种市场策略最终失败。玩家不愿平白无故地多花一份钱去玩家用机游戏的劣化版，而且 PSP 发售后不久，PS2 就渐渐退出了历史舞台，可供 PSP 移植的 PS2 新作日益稀少。此外，PSP 的机能与 PS2 差距较大，将 PS2 游戏移植到 PSP 上，多数素材都无法回炉利用，所谓"移植"与开发一款新作的成本相差无几。所以 2006 年后，基于 PS2 版移植的 PSP 游戏寥寥无几，多数是以 PS2 原作为基础，为 PSP 开发的外传型新作。

在 PSP 时代行不通的移植战略却可能成为 NGP 时代的主流。SCE 全球工作室总裁吉田修平在答记者问时强调："比起 PSP 与 PS2，NGP 与 PS3 之间的机能更加接近"，他还特别指出 PS3 游戏的开发素材可以直接应用于 NGP 游戏——这个并未引起关注的细节或许会成为索尼控制 NGP 游戏开发成本的关键。与 PS3 接近的性能意味着与 PS3 接近的游戏开发成本，NGP 的硬件架构与 iPhone4 接近，从《无尽之剑》等 iOS 的高画质大作来看，其软件开发环境友好，可以很好地控制游戏开发成本。但是要达到 PS3 游戏的制作规模，千万美元以上的平均成本怕是跑不了。这是当前很多第三方选择观望的关键原因。PS3 游戏的开发成本已经让多数日本第三方吃不消，而多数 PS3 游戏还有跨平台的 X360 版可以分摊成本，PS3 的游戏价格也较高。如果以 PSP 游戏的标准价格为参考，一款专为 NGP 开发的 PS3 级别大作可能要达到百万销量才能盈利。这是 NGP 尚未公布就被 Michael Pachter 等著名分析家判了死刑的"罪证"之一，可能也是 NGP 公开的初步游戏阵容寥寥无几的关键原因。索尼要说服第三方加入 NGP 开发阵营，首先要提供一个有效降低游戏开发成本的方案。将 PS3 游戏直接移植到 NGP 是大幅降低成本的最便捷的方法，NGP 作为一台准高清的掌机，可以回收利用 PS3/X360 游戏的大部分原材料，只要 NGP 版销量能抵消移植成本，便可成为第三方有利可图的投资对象。今后 PS3/X360 的标准跨平台方式也许会进化为 PS3/NGP/X360 跨平台。

NGP 的开发机从 2010 年秋季才开始发放到第三方手中。要在一年之内为 NGP 做好首发游戏，几乎只能对已有的 PS3 游戏进行移植，或者至少是利用已有作品的现成素材制作一款极为相似的游戏。但是以跨平台降低开发成本也存在副作用——PS3 与 NGP 之间是否会出现"兄弟相残"的局面？如果 NGP 的游戏与 PS3 基本相同，已经拥有 PS3 的玩家为何还要再买一台 NGP？而拥有 NGP 的玩家似乎也没必要再买 PS3。核心玩家可以为了把 PS3 的游戏体验延伸到户外而再买一台 NGP，但是为了这种"延伸"，今后所有游戏都得买两套，就算是铁杆 fanboy 也未必吃得消。所以索尼还要有新的商业模式，比如在新作的 PS3/NGP 版本分别销售的同时，还推出一种同捆版，只要比单体版多花一点钱就能同时得到两个版本。今后 NGP 的游戏容量预计将普遍达到 5GB 以上，对应的游戏卡片造价将十分可观，再加上高昂的游戏开发成本，NGP 的游戏定价确实令人担忧。索尼在 NGP 发布会和会后的记者问答期间对 NGP 的软件发行方式言辞闪烁，可见其并未有明确方案。综合考虑成本与玩家的价格接受度，将 PS3 与 NGP 版同捆可能是最佳解决方案。甚至可以利用蓝光的容量优势，将 NGP 版也存储到蓝光碟里，塞入 PS3 光驱后可将 NGP 版数据拷到硬盘，再经由 Wi-Fi 将数据传输到 NGP，如此便可省去游戏卡片的成本。此外 SCE 商品企划相关人员特别强调，NGP"不对应视频输出"，这可能是为了防止 NGP 版游戏影响 PS3 版的销量，毕竟 NGP 已经具备准高清游戏能力，直接将 NGP 连上大电视几乎能取代 PS3。如果将 PS3 与 NGP 进行战略捆绑的计划成功，不仅能立竿见影地解决 NGP 游戏开发成本问题，还能为 PS3 对抗 X360 增加一件"武器"——注重 FPS 的 NGP 也许能吸引不少热爱 FPS 的 X360 玩家，他们或许会因为 PS3 能与 NGP 联机而添购一台 PS3。



□NGP 使用的游戏卡片与普通 SD 卡大小相当。



■《使命召唤》也许会成为 NGP 的标志性大作。

定价策略 以 3G 降低价格门槛

"手机行业的服务签约方式，是将 NGP 价格控制到掌机业合理水品的惟一出路。"

iPad 的成功也许是索尼敢于铤而走险，再次走上高端之路的理由。NGP 的 5 英寸屏幕可以满足那些嫌 iPhone4 屏幕太小，又嫌 iPad 放不进口袋的消费者。这种尺寸的掌上设备在市面上较为罕见，也可视为填补了一项市场空白。NGP 的有机 EL 屏幕被一些体验过的记者赞誉为"掌上设备最强屏幕"，鲜艳欲滴的屏幕效果确实能令人产生购买冲动。但索尼毕竟不是苹果，久多良木健曾愤愤不平地说，PS3 如果出自苹果之手，比 599 美元更高的价格都会被视为合理。以游戏为主要定位的 NGP 必须要有游戏机产品的合理价位，悬而未决的定价将是决定 NGP 命运的关键。

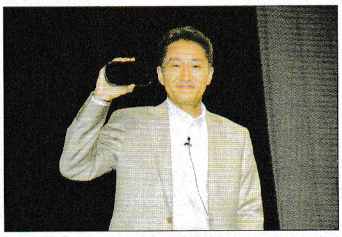
平井一夫继任 SCE 社长后，放弃了久多良木健所坚持的许多原则。坚信内容至上的平井一夫不再追求索尼独有的硬件规格，这可以为索尼节省大笔研发投入。NGP 采用的是当前智能手机与平板电脑

行业最流行的“ARM Cortex-A + PowerVR SGX”的黄金组合，其高性能、低功耗表现已经在iPhone4等产品身上得到完美表现。平井一夫在与媒体的圆桌会议时承认，PSP发售当时，其零部件由索尼集团内部提供的比例过高，而NGP则是以最高性价比的零部件为前提，不会因为“非索尼的技术”就放弃外部厂商更成熟的零件。

Epic Games的Tim Sweeney表示，NPG的4核GPU性能可以达到iPhone4的4倍。一个SGX543内核的运算效能已经超过了当今大多数智能手机GPU，ARM Cortex A9 CPU也将使当前市面上的智能手机相形见绌。只有如此性能的CPU能将高清级别的游戏体验带到掌机上，对高清游戏有标杆意义的“虚幻引擎3”就需要占用大量的主处理器效能。但处理器的速度与能耗之间永远是一个难以平衡的课题，NGP的电池续航时间是最令人担忧的指标之一。好在NGP的个头较大，可以将相当大的体积留给大容量电池。虽然它的耗电量必然比iPhone4高得多，但它的电池容量可能也会创下掌机史上的新高。索尼对外宣称的说法是“NGP电池续航时间将与PSP持平”。英国Eurogamer网站获得的内部消息称，NGP的电池续航时间可达4～5小时，索尼的原计划甚至是以6～8小时为目标。

高规格意味着高成本，虽然SCEE总裁Andrew House强调，NGP将会“以合理价格上市”，但SCE全球工作室总裁吉田修平也确认索尼不会再贴钱卖主机。EEDAR的业界分析家Jesse Divinch认为NGP的价格应该在300～350美元之间，对比iPod Touch 4的价格与规格，这是较为合理的定价区间，但是已经超出掌机产品的常识。如果NGP以PS3移植游戏为主要软件策略，会有多少玩家肯以超过PS3的价格再买一台软件阵容几乎相同的掌机？

最终决定NGP成败的也许将会是3G战略。3DS售价公布后因其高于过去的掌机价格水平引起行业内的担忧，NGP的造价势必远高于3DS，要在控制合理价位的同时避免硬件亏损，只有采取新的商业模式，手机行业的服务签约方式，是将NGP价格控制到掌机业合理水平的惟一出路。NGP是一部提倡随时随地在线游戏的新概念掌机，正是3G的绝配。通过3G服务绑定，至少可将NGP的价格降低100美元以上。作为其初期主要市场目标的核心玩家群体对新兴的3G网络接受度较高，可成为网络运营商们争夺市场的重点目标，数千万的核心玩家都可成为3G网络的潜在优质客户，索尼以此为基础与运营商谈判，应该会获得较好的合作条件。两三年后，当核心玩家的市场被深度开发，即将进入向主流市场迈进的阶段，NGP的造价也应该能下降到可





吸引轻度玩家的水平。NGP作为一部掌机至少在未来5年内都必须保持相同的硬件规格，无法像iPhone一样每隔两三年推出机能强化的新机型，所以索尼才要比智能手机行业领先一步采取更超前的规格，这是在性能上预支自己的未来。而3G服务捆绑是将硬件成本分摊到每月的服务费中，是一种类似于分期付款的行为，与“预支未来”的NGP恰好形成互补。在美国与Verizon签约2年的iPhone4（16GB版）售价200美元，而同样机型的裸机价格高达650美元。如果NGP通过3G服务捆绑实现同样的优惠幅度，高性能产生的成本压力将荡然无存。

战略转折 PlayStation的软件化

“那时索尼可同时向硬件商征收授权费、向软件商征收权利金、向用户征收服务费……”

当今掌机业的战争早已不是索尼与任天堂之间的对决，掌机与手机功能的日益接近使掌机战火蔓延到更广的领域，在竞争对手增多的同时，盟友也在增加。除了3G网络运营商外，索尼的合作计划正扩展到亦敌亦友的Android手机厂商们。PlayStation Meeting 2011会上公布的“PlayStation Suite”是对索尼掌机与网络战略有重大意义的行动计划，甚至可将其视为SCE战略方向转变的标志。东京MF Global FXA证券公司分析家Jay Defibaugh说：“这说明在过去几年来游戏产业发生了深刻的变化，与从来不为其他硬件平台提供内容的任天堂形成了鲜明的对比。”



“不为其他平台提供内容”曾是游戏硬件商们的基本商业准则，为提高自身硬件的独特吸引力，独占游戏的数量与质量在很大程度上决定了主机的竞争力。岩田聪认为，PlayStation Suite是游戏业的“异端”，有记者问到任天堂是否有可能采取类似的策略时，岩田聪斩钉截铁地答道：“只要我还是社长，就不会有这种事出现！”

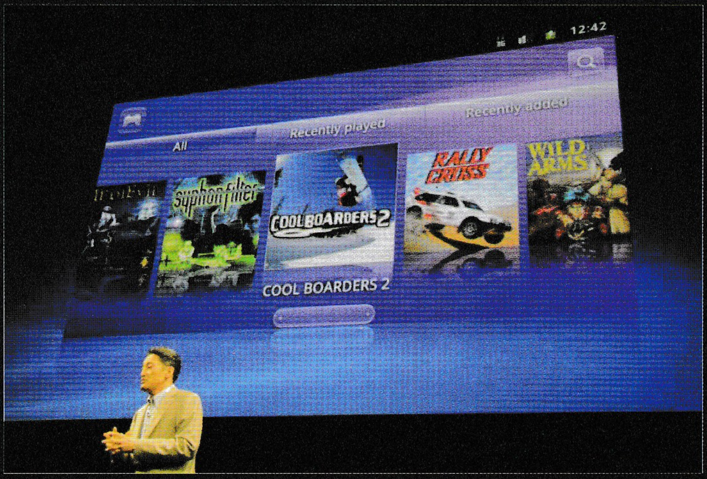
但PlayStation Suite的出现有它的现实意义。

PlayStation Suite就像软件业的“Pentium Inside”，是一种引导消费者进行产品选购的认证计划。就像装有奔腾处理器的电脑曾被消费者视为优质电脑一样，索尼希望将“PlayStation Suite”打造成一种优质游戏体验的标志，凡是经过索尼审核并贴上相应认证标识的Android手机，就代表会提供出色的PlayStation游戏体验，能提高对玩家群体的吸引力。如果PlayStation Suite的号召力能达到明显提高手机销量的程度，索尼将从其他手机厂商获得不菲的授权费。同时，通过PlayStation Suite向所有Android手机提供游戏，可为游戏软件商们带来新用户群，本来早已作古的PS时代游戏将产生新的商业价值，这是他们没有理由拒绝的无本生意，而索尼也能从这些经典游戏的销售中获得一定的权利金收入。PlayStation Suite初步只提供PS游戏和PSN的迷你游戏，未来PSP退位后，还可以通过PlayStation Suite提供PSP游戏。这是用历史资源创收的行为，对自家主机的销量影响几乎可以忽略不计。

PlayStation Suite是索尼集团网络大战略背景下的产物。索尼正在打造一个囊括其所有数码产品的统一网络服务，所有具备上网功能的产品都可访问索尼的网络平台，索尼的软件内容将因此拥有更多的受

众，而索尼的硬件产品将因其软件内容而更提升产品价值。PlayStation Suite 将索尼的网络计划延伸到集团外部，从某种意义上说，这证明在索尼的集团战略中，网络已凌驾于硬件之上。索尼可以把 PlayStation 从一个硬件品牌变成软件平台，不仅对应索尼的主机，也向其他硬件商提供授权，就像 Windows 一样。当 PlayStation Network 发展到足够的规模，所有网络化产品都将因支持该服务而价值倍增，那时索尼可同时向硬件商征收授权费、向软件商征收权利金、向用户征收服务费……其利润将远远高于游戏业的传统商业模式。PlayStation Suite 就是索尼网络新构想的实验，它本身相当于一个官方的 PS 模拟器，目标是让不同厂商、不同规格的手机获得基本相同的优质 PS 游戏体验。这与让不同规格配置的电脑拥有相同用户体验的 Windows 意义相同。索尼无力与美国的 IT 巨人们争夺操作系统市场，但是可以把它的 PlayStation 变成一种"游戏操作系统"，与之对应的硬件都有专业游戏机级别的游戏体验，那时三星、松下、东芝等电子厂商也许都会生产贴有"PlayStation Inside"标志的硬件，游戏也许不是它们的主要功能，但是会成为一种普遍存在的功能。

久多良木健早在十年前就预测"未来 PlayStation 将变成一种软件……"，现在智能手机性能不断增强、屏幕不断变大，加上触摸屏无限的操作可能性，为所有智能手机提供标准的"PS 操作系统"成为可能。PlayStation Suite 就是一种寄生于 Android 之中的游戏操作系统，如果取得市场认可，未来还将通过它提供 PS2 游戏、PSP 游戏、PS3 游戏……那时索尼大可退出利润微薄的硬件市场，专门向硬件商授权提供"PS 操作系统"。索尼不需要每隔几年投入数十亿美元开发新主机，只要跟随主流硬件技术进化的脚步进行系统版本更新。PS3 的 80 亿美元亏损让索尼对主机业务的险恶处境深感不安，这可能是其开始寻求 PS 平台软件化的诱因。PlayStation Suite 选择与 NGP 同时公开，一个是将硬件成本降到零的软件化战略，



一个是走向高性能配置的极端，在两条道路上同时尝试，寻找更适合 PlayStation 的未来。即使两条路都走不通，索尼也能将损失降到最低，PlayStation Suite 是无本生意，而 NGP 研发成本低、且不亏本卖主机，即使不幸战败，也不至于产生灾难性后果。

岩田聪对硬件业务的誓死捍卫反映了任天堂截然相反的处境。Wii 与 NDS 的丰厚利润证明，刮胡刀－刀片的商业模式并非业界铁则，通过巧妙的创新，硬件也可以变成暴利来源。但任天堂也不幸遇上了创新的瓶颈。3DS 以裸眼 3D 的花哨新技术令人眼前一亮，而当玩家定睛望去，却发现 3DS 的战略之本还是走性能之路。对视觉效果的追求需要付出硬件成本的代价，3DS 将难以重获 NDS 时代的硬件暴利。

回归本土 任天堂的战略逆转

“从当前欧美第三方对 3DS 的态度可以预测未来 3DS 在欧美的核心化之路将充满荆棘。”

NGP 将目标锁定欧美，而 3DS 却将目光转向国内。

日元的持续升值已经给任天堂造成灾难性影响，自金融危机爆发以来，日元的升值已经吞掉了任天堂至少 1500 亿日元的利润，超过了几年前 NGC 给任天堂造成的损失。这是任天堂不得不暂时将战略重点回归本土的环境因素。3DS 是自从 SFC 以来获得日本第三方支持力度最大的任天堂主机，初公布就确定会有《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》、《潜龙谍影》等一线游戏系列进驻，这是 PS2 都不曾有的待遇。用岩田聪的话说，任天堂的目标是为 3DS 创造"火箭般的开始"——这也是任天堂在竞争加剧的掌机市场上保住自身地位的惟一方法。

NGP 公布后，岩田聪回应说："他们正尝试以不同于我们的方向吸引消费者，消费者将会决定是谁走对了方向。"这与上一轮掌机大战爆发伊始，岩田聪多次强调"NDS 与 PSP 不存在直接竞争关系"的基调大有不同。两部均以高性能为主要卖点、以核心玩家为目标的掌机之间将存在更强的排挤效应，除了没有裸眼 3D 效果，添加了触摸屏与摄像头的 NGP 可实现 3DS 的全部游戏操作方式，购买其中的一部可能就不会再买另一部。虽然任天堂在掌机市场上根基雄厚，但《MHP3》也为索尼建立了稳定的市场基础，任天堂要在 NGP 发售之前创造与 NDS 巅峰期同等规模的社会现象，一个完美的开始对 3DS 至关重要。



任天堂的目标是在 3DS 日本发售 5 周内销售 150 万台，超过日本业界史上的任何一部主机。非常目标需要非常手段，脑白金式蓝海战略虽然后劲足，但需要半年以上的市场催化过程，决定首发销量的还是核心玩家的态度，而决定核心玩家态度的是传统大作。根据任天堂提供的 3DS 游戏发售计划表，从 2 月首发到夏季，3DS 确实做到了岩田聪所说的"持续稳定的大作供应"。任天堂希望在最短的时间内吸引最多核心玩家，因为裸眼 3D 仍是一种尚未经过市场验证的新技术，使用的时间越长，暴露出的潜在问题可能越多。如果像 Wii 一样一开始就形成跟风购买的社会现象，将裸眼 3D 的神奇效果变成口耳相传的话题，负面问题可能会被过于火热的市场反响掩盖，正如 Wii 体感精度不足的问题在最初几年从未影响它的供不应求。

为了团结第三方的力量，创造一场完美风暴。任天堂向能为3DS首发初期提供大作的第三方提供了丰厚的限时优惠条件，以至于第三方将不少NDS大作计划转移到3DS，造成过去一年来NDS游戏的干涸现象。同时因为任天堂对3DS首发游戏阵容“用力过猛”，聚集了第三方过多的开发资源，以至于姗姗来迟的索尼登门拜访时，第三方已经腾不出多少兵力为NGP筹备首发游戏。NGP首批公布的日系游戏阵容堪称“史上最弱”，所公布的只有支持的厂商名单和技术DEMO，无法提供任何具体游戏名称。

任天堂希望复制Wii“高开高走”的首发战略，岩田聪充满信心，相信财年内400万台的出货目标“胜券在握”。但3DS的社会关注度远不如当年的Wii，年初举办的3DS体验会竟成为十年来观众人数最少的任天堂大型个展。裸眼3D这个噱头对玩家的吸引力看来远不如体感游戏。此外，3DS的欧美发售日被定为3月末，在本财年之内的销售周期不到5天，要达到400万台的目标，欧美两地首发出货量必须达到250万台——这又是一项游戏产业史上前所未有的记录。

自岩田聪上任以来，任天堂向来以制定保守的商业目标为原则，之后不断突破既定目标，不断给股东与投资者们带来惊喜。但对3DS，岩田聪却一反常态，制定了激进的商业目标。实际上，这400万目标不是对玩家的承诺，而是为第三方而制定，是让第三方为3DS卖力开发一线大作所做的激励。实现主机销量“高开高走”，需要在主机发售初期提供大量品质成熟的大作，Wii发售一年内有多款销量超过500万的大作上市，打破以往主机初期大作欠奉、一两年后才逐渐成熟的发展规律，这是让主机销量保持首发气势、持续高位运行的必要条件。3DS是面向核心玩家的掌机，光靠任天堂第一方游戏无法满足市场需求，任天堂必须集合第三方的精英力量。

缺钱的日本第三方们易于拉拢，略施以小恩小惠便可见效，X360在日本发售初期就靠银弹攻势让日厂们纷纷心旌荡漾。任天堂有NDS的出色表现在前，建立本土联盟易如反掌。但欧美第三方们对任天堂的主机却有所顾忌，EA、育碧等大厂对Wii/NDS的休闲游戏相当卖力，而核心向游戏却与任天堂日益疏远。欧美第三方为Wii/NDS打造的核心向大作品牌几乎全线溃败，机能不足是任天堂主机始终难以吸引核心玩家的根本原因。3DS瞄准核心市场，在硬件规格上已做出很大努力，却依旧无法满足当今FPS大作的要求，无论是机能、屏幕解析度、操作（缺少右摇杆）都注定难以还原FPS的游戏体验。我们几乎已经可以预见，未来3DS将会与NDS一样，继续被欧美第三方孤立在其跨平台战略之外，而NGP因其硬件规格的先天优势，更容易被纳入PS3/X360的标准跨平台战略。

从当前欧美第三方对3DS的态度可以预测未来3DS在欧美的核心化之路将充满荆棘。1月份在纽约和阿姆斯特丹举办的3DS发布会毫无惊喜，除了证实美版3DS售价低于日版外，在游戏阵容方面还是去年秋季发布会上公布的老面孔。在距离美版发售只有2个月之时，欧美第三方们对3DS依然是抱着隔岸观火的态度。也许，凭借任天堂在欧美游戏市场上举足轻重的影响力，3DS发售初期的人气无需担忧，即使需求量不足，任天堂也可以通过压货的方式完成出货400万的承诺。但缺乏第三方首发大作的结果是：任天堂的游戏风格再次构成了3DS的根基，在此基础上建立起来的消费群体将与过去一样排斥第三方游戏，任天堂又一次建立了封闭的生态体系。由于3DS与NDS相比软硬件价格都高出不少，在NDS引以为傲的主流市场上推广难度会大大提高，而且关于裸眼3D损伤视力等悬而未决的问题也将让家长们有所顾忌，在任天堂独霸数十载的低龄市场上，市场潜力将大打折扣。

掌机的大作时代

iPod Touch 4公布时，史蒂夫·乔布斯骄傲地宣布，iOS产品的出货量已超过所有掌机的总合，iOS正在成为最流行的游戏平台。以苹果为首，手机行业的全面入侵是将任天堂与索尼逼上高性能之路的根本原因。去年美国消费电子协会发布的调查报告显示，在“孩子们最想要的圣诞礼物”榜单中，iPhone4、iPod Touch和iPad分别位居前三位，任天堂的主机首次跌出前十。虽然操作界面制约了iOS产品在游戏方面的发展，但纯触摸屏应付休闲游戏绰绰有余，而休闲游戏是NDS的生命线，是任天堂开拓主流市场的根本。在过去一两年，iOS上诞生了大量创意脍炙人口的名作，《愤怒的小鸟》iOS版下载量超过1200万，所有版本总下载量超过4000万，形成的社会认知度超过了《任天狗》。任天堂的软件创意再强，终究比不过智能手机行业集大众智慧的开放式软件开发模式。在智能手机不到5美元的大量精品休闲游戏的围攻下，任天堂用简单创意攫取暴利的时代也许将一去不复返。当初NDS靠休闲游戏崛起，以为找到了一条通往普罗大众的阳光大道，岩田聪志得意满地提出“人手一台”的口号。岂料中途杀出的智能手机截断了NDS继续进行主流化普及的道路，任天堂不得不退守传统意义上的游戏市场。现在智能手机统治掌上休闲游戏的事实已无法改变，掌机业要守住自己的地盘，唯有将智能手机无法实现的传统游戏体验作为自己的核心竞争力，以更具深度的游戏内容维持其数倍于智能手机游戏的价位。

或许，智能手机的包围压制了掌机业向外围的扩张，但对普通玩家而言，这将意味着更美好的掌机时代即将到来。围绕传统大作的第二轮掌机战争是以真正的玩家为争夺焦点，热爱传统游戏的玩家们不用再为脑白金的泛滥而叹息，被作为杀手锏投放市场的将会是为他们的口味而定制的传统大作。休闲游戏时代以低成本博取大收益的投机思想将有所收敛，PS3与X360之间以大量超大作对决的激烈竞争或许会在掌机市场上重现。



网事如云

传世之书

——家用机网络秘史



文 清国清城　美编 木仙

你可知道，20 多年前任天堂就已经与数十个行业的上千家企业合作，试图将 FC 打造成深入生活各个角落的网络平台？

你可知道，十几年前，世嘉就创造了一个 3D 的网络虚拟世界，试图把 SS 变成一座"互联网城市"？

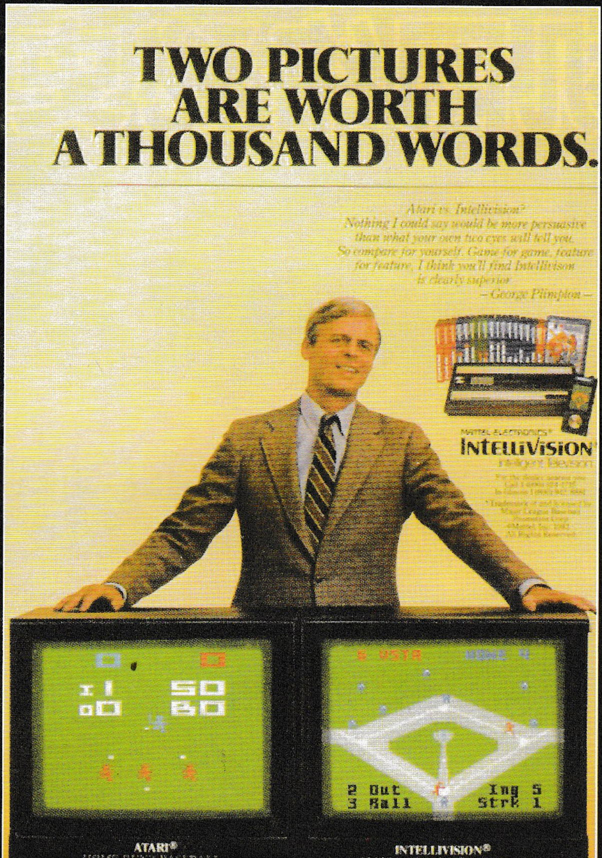
30 多年来，家用机厂商从未停止对网络的摸索，但是直到最近 5 年，网络才开始成为家用机的一种重要功能。现在网络正在以惊人的速度迅猛发展，并且向着游戏之外的广阔领域蔓延。

这一场网络融合之战将会是史诗般的战争，用网络连接起来的战线将计算机行业、消费电子业、游戏业、影视业、唱片业、广播电视行业、网络商务行业、电信业、手机业等全部牵涉其中，这场战争的结果将决定数字化家庭的未来……

第一章 史前时代：8位机之前的网络世界

家用机网络服务鼻祖：PlayCable

上世纪80年代初，著名玩具公司美泰（Mattel）推出了Intellivision游戏机，销量达到数百万台，虽然与雅达利2600相比还有较大的实力差距，不过也总算是形成了游戏市场上的分庭抗礼之势，可谓游戏史上的第一次主机大战。作为一家玩具公司，美泰曾为Intellivision推出过多款有趣的硬件周边，其中PlayCable就是游戏历史上具有里程碑意义的产品。



■美泰玩具的这则广告形象说明了当时“第一次家用机战争”的火热程度。

PlayCable是一种通过有线电视网络提供的游戏下载服务，美泰公司为了推广该业务而与通用仪器公司专门合资成立了PlayCable公司，为网络适配器研发芯片组。PlayCable适配器只能从当地的有线电视公司租赁，不能直接购买。将适配器插到Intellivision的卡带插槽上，另一端连接有线电视线缆，然后启动主机，屏幕上就会出现当日可下载的游戏菜单。所提供的游戏会按月更新，但是每次提供的游戏数量都是20款。这是因为PlayCable是一种单向的网络服务，它的“下载”与普通的互联网下载是完全不同的概念。在菜单中提供下载的20款游戏其实就相当于循环播放的20段很短的电视节目片段，当玩家从菜单里选择了其中的一款游戏，系统会等待该游戏的数据段“播出”后将其“截获”，然后保存在内存中，接着Intellivision将保存下来的游戏当作普通的卡带ROM读取。PlayCable适配器的内存容量为4KB，而在1982年之前



■最早的家用机modem——PlayCable。

推出的绝大多数Intellivision游戏容量都不到4KB，不过后来出现了一些容量达到8KB和16KB的复杂游戏，PlayCable因为内存容量有限而无法支持，这成为它的一大软肋，也是它对玩家的吸引力越来越低的主要原因之一。

PlayCable没落的另外一个重要原因是有线电视网络运营商不愿意再为其提供宝贵的数据传输资源。早期它能得到运营商的支持，是因为有线电视网络刚刚起步，当时多数电视频道都是通过无线传播，有线电视的频道不多，网络运营商就把多余的网络资源用来开拓其他业务。而在1981～1983年间，美国的有线电视市场发展迅猛，MTV和CNN等电视台观众数量激增，网络运营商对于用户数量太少、而且还需要专用硬件的PlayCable失去了兴趣。1983年，美泰公司关闭了PlayCable。历史上最早的家用机游戏下载服务就此寿终正寝。

美国互联网行业先锋：GameLine

1982年1月，一个名气不大却对美国流行文化有巨大影响的人物出现在拉斯维加斯消费电子展的展场上——他就是William “Bill” von Meister。他是CVC公司（全称为Control Video Corp）总裁，此行是来展示他的新产品与服务——GameLine Master Module。这实际上是一个1200波特的调制解调器，面向雅达利2600主机。通过它，用户就可以从CVC的服务器上下载游戏。不幸的是，这款完全超越时代的产品生不逢时，当它终于在1983年6月发售时，ATARI SHOCK已经爆发，美国的电子游戏市场已经崩溃。

Meister原本是计划将他的调制解调器技术用于音乐行业，通过网络向有线电视公司传输音乐。但是来自多家唱片公司的侵权指控导致有线电视公司都远离该服务，Meister只能为他的网络服务寻找新的用途。对调制解调器进行改造后，它变成了一款能插到雅达利2600主机上的大号银色卡带，用户可以通过它从CVC的服务器下载游戏。

GameLine Master Module套件包含卡带式调制解调器模块一张、一根电话线、GameLine的免费杂志《GameLiner》（仅发行了两期）以及一份Master File。该服务的年费为49.95美元。注册之后，就可以访问GameLine的游戏文件库，输入三位数的密码（在Master File或GameLiner杂志中查找）就可以开始下载游戏，额外的下载费用会自动从关联的信用卡上划扣。游戏下载之后，会被存储到容量为8KB的内存中。多数雅达利2600的游戏只有几千个字节的容量，所以虽然下载速度只有每秒钟几十个字节，不到一分钟即可将游戏下完。保存在内存里的游戏最多可以玩8次，将雅达利2600关机后下载的游戏也将被自动删除。Master Module本身还带有另外一块内存，用电池供电，可以保存玩家的名字、身份证号、Master module序列号和分数等信息。

当时对GameLine革命性意义充满期待的业内人士对其前景相当看好。1983年7月的《Antic》杂志对GameLine的报道中如此说道：“这种经济实惠的服务可能会全面改变电子游戏市场的购买习惯，进一步延长雅达利游戏机的使用寿命。”Meister对媒体说，他希望美国的1200万雅达利2600用户都能加入GameLine的网络世界中。CVC为了制造人气出资举办了多场全国性的游戏大赛。CVC还为GameLine设计了在线分数排名系统，玩家可以将自己的游戏分数上传到服务器，



每款游戏都有全国玩家的排名列表。有趣的是，上传分数还要额外缴纳 50 美分，不过只要能取得优异名次，就能获得 CVC 提供的奖品，奖品包括大学奖学金、金牌甚至跑车。

GameLine 注定是一个短命的网络服务，不仅是因为当时市场萧条，而且那时网络这种概念对大多数人来说实在太遥远。况且加盟 GameLine 服务的游戏发行商寥寥无几。在临死前 CVC 也曾垂死挣扎，推出了名为 StockLine 和 SportsLine 的扩展服务，希望通过提供股价信息和体育资讯让已经对雅达利游戏失去兴趣的用户们有继续支持 GameLine 的理由。当时 CVC 公司甚至还策划了一种叫做 MailLine 的服务，可惜并未付诸实践。要知道在当时大多数人都没听说过何谓电子邮件，CVC 的这种邮件服务也可以说是电邮技术在民用市场上的开路先锋之一。其他扩展服务还包括类似于网络论坛的 OpinionLine，以及相当于新闻门户网站的 NewsLine。看到这里，你应该已经感觉到 CVC 的野心——它的目标就是以游戏为突破口，打造一个全方位的网络服务。在后期的规划中，还有类似于网络信息搜索功能的 InfoLine，可以查找机票信息、分类广告、占星资料等等，最后就连网络银行系统也被囊括于其计划之中，构想中的 BankLine 可以进行在线转账。虽然这些网络构想都随着 GameLine 的死亡而成为泡影，但它们却以不同的形式在个人电脑平台上重生。Bill von Meister 带着他的网络构想离开了 CVC，创办了 The Source 公司，而这家公司最后变成了鼎鼎大名的"美国在线"，成为美国互联网行业的领军企业。

第二章 启蒙时期：原始的机能，超前的构想

任天堂网络宏图：Famicom Network System

在网络的道路上，给人以保守印象的任天堂并不比任何对手落后。如今看来犹如史前古物般原始简陋的 FC 其实也能上网！早在 1988 年，任天堂为 FC 推出了一款名为"Famicom Network System"的专用调制解调器，通过这套系统可以访问任天堂的服务网站，查看游戏秘技、笑话、天气预报，还有一些下载内容。最神奇的是，你还可以用它来进行股票交易！


■FC上网系统还配备了增加数字键的特殊手柄。

FC 名为"家庭电脑"，在山内溥眼中，它当然不止是一台游戏机。山内溥在 FC 网络系统的新闻发布会上说："我们的目的是建立一个现在还难以想像的巨型网络，以此向全国提供全方位的资讯，包括娱乐、金融、健康咨询等等……"当时，FC 在日本拥有一千多万用户，是所有家用个人电脑用户总数的好几倍。任天堂当然有资格让 FC 成为一个重要的网络终端，当任天堂宣布其网络计划后，NTT 首先找上门要向任天堂提供网络基础设施。凭借自己的非凡影响力，任天堂首先与野村证券签署了合作协议，野村证券的客户可以通过 FC 网络系统进行股票买卖的操作。这在金融业产生了极大的反响，紧接着住友银行、协和银行、第一劝业银行等陆续与任天堂签约。最后，注册加入 FC 网络的银行达到了 300 家。著名的"超级马里奥俱乐部"就是以此为契机建立，日本的批发商与零售商可以通过 FC 网络系统最为快速便捷地获得 FC 新作信息，甚至可以在线下单。

在 80 年代中后期，FC 是真正的暴利产品，任天堂的掘金神话通过各种媒体的不断报道而引起其他各种行业的眼红。得知金融业已经跳上 FC 的顺风车，其他行业也闻风而动。日本铁路公司宣布在 FC 网络上开通查询服务，邮政公司也表示要推出 FC 在线邮递查询服务，快餐行业希望在 FC 上开通在线订餐功能。三菱公司也和任天堂合作，准备推出贵重金属的在线买卖服务，此外还有在线汽车保养预约，在线赌马交易……因为任天堂的影响力，FC Network System 成为历史上第一个深入各行各业的家用机网络服务。不过其中大多数都只停留在构想和意向阶段，只有野村证券的股票交易和在线赌马等极个别网络服务进入了试运营阶段。

FC 网络服务构想宏伟却难以实践的原因有几点：首先是其机能有限，网络速度和可靠性还不够理想。而且在多数成年人看来，FC 只不过是小孩子的玩具，用这样一个"玩具"来买卖股票未免太儿戏了一点。当时还有一家日本报社的调查发现，孩子们坚决不同意父母把他们的 FC 拿去上网，占用他们宝贵的游戏时间，这也是 FC Network System 滞销的又一个重要原因。FC 网络系统的最终注册用户数量为 13 万人，其中有 1.8 万人将其用于股票交易，还有 1.4 万人使用了它的金融服务功能，加入超级马里奥俱乐部的零售业人员共 3000 人。

跨平台网络联机先驱：Teleplay Modem

在美国，FC 更名为 NES，而与 NES 对应的也有一款调制解调器，叫做 Teleplay Modem，不过它并非任天堂官方产品，而是雅达利之父诺兰·布什内尔与其合作伙伴 Keith Rupp 合作开发的一款家用机 Modem，除了对应 NES 的版本外，也有对应 MD 和 SFC 的版本。此外，它还带有键盘接口，可用来浏览网页、聊天和收发电子邮件。它的第一款原型产品叫做 Ayota Modem，最高速度只能达到 300bit/s，因为速度太慢无法正常处理 NES 的画面。该产品在 1992 年的消费电子展期间公布，获得了广泛好评，但布什内尔中途退出了该项目，而 Keith Rupp 创办了 Baton Technologies 公司，并将 Ayota 更名为 Teleplay Modem，将速度提升到 2400bit/s。由于在此期间 MD 和 SFC 逐渐成为市场主流，因此速度提升的 Teleplay 特别增加了兼容这两部 16 位机的版本。最具划时代意义的是，Teleplay Modem 甚至能够实现跨平台联机，对于特殊编码的游戏，可以实现 MD 和 SFC 版本之间的互联——要知道那是在上世纪 90 年代初，那时微软 IE 浏览器都还没诞生。即使是在 18 年后的今天，可实现跨平台互联的游戏也是屈指可数，至于两家不同厂商的游戏机之间进行互联更是像天方夜谭般不靠谱。而超越时代的 Teleplay 勇敢地朝着自己坚持的网络之路走了下去。

Baton 公司为自己的 Teleplay 开发了 3 款游戏，分别是《战争风暴》(Battle Storm)、《地球大战》(Terran Wars) 和《海洋战争》(Sea Battle)。然而这三款游戏都被扼杀在摇篮中，因为任天堂与世嘉都拒绝授权 Teleplay 上市。世嘉自己委托 AT&T 开发了一个调制解调器 (Edge 16)，为 Baton 提供自己的风险投资公司担心要与 AT&T 这家电信巨人竞争，试图在没有取得授权的情况下将 Teleplay 强行打入市场。没有取得合法权的 Teleplay 无法完成其首批 30 万美元订单的最低要求，在 1993 年夏季宣告破产。

Teleplay Modem 的跨平台联机功能可以说



是开天辟地般的创举，这种意义重大的技术突破加上布什内尔"现代游戏之父"的名声，是投资者们愿意注资的原因。但是在Teleplay开发中途，布什内尔投资的玩具及游戏开发公司Axlon破产，急需资金的布什内尔突然撤资，并带走了追随他的资金支持。这一招釜底抽薪致使Rupp阵脚大乱，虽然他最终靠自己获得了资本支持，怎奈始终是资金有限，又缺乏硬件商的支持。一款本来有希望创造历史的革命性产品还没登台就黯然谢幕。



家用机在线游戏探路者：MEGA MODEM

硬件时代的世嘉总是令人怀念，它总是事事敢为天下先，从3D画面到彩屏掌机，那时的世嘉总是走在时代前列。而在网络服务方面，人们记住的只有DC自带的30多K的小猫，其实在更早之前，世嘉MD就启动了相当全面的网络服务。

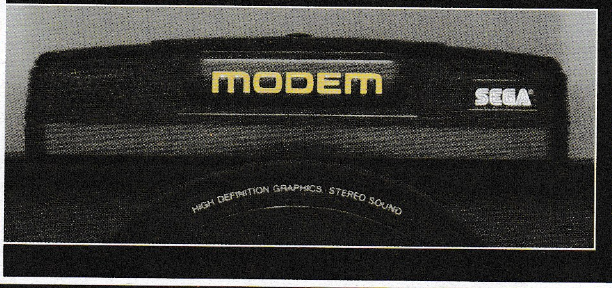
1990年11月3日，世嘉委托SUN电子公司开发的MD专用调制解调器MEGA MODEM在日本推出，定价为9800日元。这款Modem的通信速度为1200bps，与此前其他家用机MODEM相比，MEGA MODEM最大的突破是内置扬声器与麦克风，在部分游戏中不仅能实现在线联机，甚至还能在网络对战的同时进行语音通信。世嘉为MEGA MODEM打造了"GAME图书馆"服务，每个月缴纳800日元(需至少缴纳6个月)，即可下载原创游戏新作。"GAME图书馆"本身相当于一张游戏卡带，插在MD的卡带插槽上才能下载并保存游戏，而提供下载的游戏都是一些容量较小的小品级游戏，而且从未以游戏卡带的形式在日本发售。"GAME图书馆"的对应游戏不多，其中最引人注目的是分为8个章节推出的《梦幻之星II》文字冒险游戏版下载内容，这些内容就相当于如今我们所熟悉的DLC。





■通过MEGA MODEM的"GAME图书馆"提供下载的《梦幻之星II》文字冒险游戏版。

MEGA MODEM应该是历史上第一款能实现在线游戏的家用机调制解调器，与此前只能提供游戏下载服务的网络服务相比是一次里程碑式的进化。当时就算是在电脑游戏领域也还没有出现正式的网络游戏服务，一般只能进行局域网联机。不过支持在线对战的MEGA MODEM游戏只有大约10款，其中比较著名的是SystemSoft开发的战略游戏《高级大战略 德意志电击作战》。有趣的是，在1995年，MD的这项网络服务还被Tectoy公司引入巴西，增加了《致命格斗II》、《FIFA 95》等大作。



世嘉的游戏下载频道：SEGA Channel



1994年，世嘉在北美地区推出了SEGA Channel网络服务。由于当时互联网尚处于襁褓之中，有互联网接入条件的家庭凤毛麟角，所以世嘉选择了时代华纳公司的有线电视网络提供游戏下载。当时有线电视网络在美国家庭的普及率已经达到90%，而且能提供的带宽远远超过电话线网络。当时时代华纳对于SEGA Channel也非常重视，将其视为有线电视网络向数字化发展的探路者，因此由时代华纳的副总裁Stanley Thomas亲自跟进。费用方面，25美元即可获得所需的硬件，每月服务费用为15美元。只要将SEGA Channel适配器插到MD的卡带插槽，即可连接有线电视线，访问MD游戏下载频道，可以下载的游戏有50款，每月会更新一些新游戏。除了来自第一方与第三方的完整游戏外，还提供了游戏试玩版，甚至能玩到一些并未在美国发行的游戏。所提供的游戏按照类型分为"街机"、"飞行与汽车"、"迪士尼精选"、"体育竞技场"等专区，除了提供已经上市的最新作外，还有未上市的新作试玩版。另外还有一个"国际区"是提供未在美国上市的游戏。人气最高的是提供新作试玩的"试驾区"，根据不同的游戏提供试玩的方式各有不同，比如有的是游戏15分钟后自动结束，有的是只提供有限的内容(例如可选角色只有2人的格斗游戏)。

SEGA Channel已经具备了如今XBLA、PSN等家用机游戏下载服务的雏形，而且形成了可靠的服务与一定的经济规模，在当时而言极具突破意义。美国《大众科学》杂志曾将其评为1994年"最佳新产品"之一。

因为MD在美国经营得十分成功，一度超越了SFC，而且世嘉在多家电视台投放了SEGA Channel的大量电视广告。因此该服务的人气不低，应该可以算是DC之前最成功的家用机网络服务，巅峰时期注册用户数量超过了25万。不过这个数字远远低于世嘉的期望值，世嘉曾表示希望第一年能获得100万用户，结果只有15万。另外，由于该服务推出的时间太晚，还没来得及发展壮大，16位机就已经被来势汹汹的32位机所取代。1998年7月31日，SEGA Channel正式关闭。

SEGA Channel是通过有线电视网络传输数据，但是它所配备的适配器与如今的cable modem不同，它的数据传输是单向的，就像接收电视节目一样。所以SEGA Channel只能下载，不能上传，更不能在线游戏。SEGA Channel适配器本身需要单独的电源，提供15V的电压。适配器内置有4MB内存，所以最大可以装得下32Mbit的游戏。将MD开机并插入SEGA Channel后，前端菜单系统就会加载到适配器中，这大概需要30秒钟的时间。进入主菜单后，有多个板块可选，选好游戏后，数据就通过有线电视线传输到适配器并保存于其内存中。与美泰的PlayCable一样，SEGA Channel也是一种单向传输的网络，由于MD的游戏容量也不大，下载一款游戏一般只要几分钟。交纳了月费之后，游戏的下载几乎是免费的(只需象征性地缴纳0.25美元)，下载之后可以尽情游玩，但是一旦关机，保存于内存中的游戏也会被清除，下一次开机必须联网重新下载。这种这种方法的目的一方面是为了对抗盗版，另一方面也是将其作为一种





■SEGA Channel的专区选择界面。



■SEGA Channel的开机画面。

新作体验服务，让玩家玩后产生去购买零售卡带版的冲动。实际上，当时世嘉也曾表示SEGA Channel是一种游戏租赁服务，是对抗Blockbuster等租赁公司的举措。

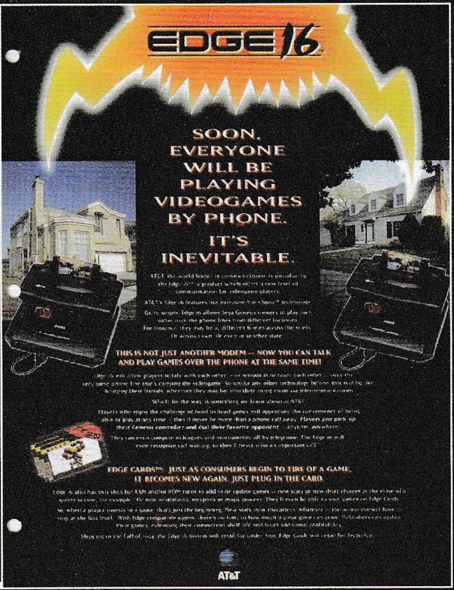
SEGA Channel的数据信号是在科罗拉多州丹佛市产生的，通过银河7号卫星传送。由于早期的有线电视网络存在大量杂讯，要让SEGA Channel正常运作，必须确保所传输的信号"干干净净"，一旦有任何杂讯或者干扰，下载就会停止。为此，服务供应商必须对数据信号进行"清理"。SEGA Channel能得到顺利运作，得益于当时美国各大电视网络供应商都在对其有线电视网络进行清理升级，并最终发展成如今的数字有线电视。

胎死腹中的MD网络计划：Edge 16

除了Teleplay外，在MD的历史上还有一款胎死腹中的网络产品，那就是世嘉委托AT&T开发的Edge 16。AT&T与贝尔实验室仪器开发了一种叫做VoiceSpan的新技术，可通过电话线同时传输数据、传真与语音。AT&T将该技术用于Edge 16，并配备一只4.8Kbps的小猫。虽然带宽小得可怜，AT&T却骄傲地打出广告，声称Edge 16可以同时实现在线游戏与语音通信。由于是世嘉的官方产品，Edge 16获得了力度不小的广告支持。

游戏开发商PF Magic参与了Edge 16的开发，为了将成本降到玩家能够接受的价位，PF Magic几乎抛弃了所有非必要的功能。在modem本体有两个记忆卡插槽和一个键盘接口。用户可以通过两种方式连线：一种是直接拔号与好友连接，另一种是通过ImagiNation Network网络服务进行中转与配对，不过这样就要缴纳服务费。

显然，世嘉对Edge 16相当重视。在1993年的冬季消费电子展上，时任美国世嘉总裁的Tom Kalinskie带着他7岁的儿子，与AT&T高层一起登上演讲台公布了Edge 16。现场公布的150美元的定价被认为是一个合理价位。当时EA、Acclaim、水晶动力、Microprose等著名游戏公司都宣布支持Edge 16。但是到了1994年圣诞，原定的发售时间已经过去，而Edge 16却不见踪影。据说当时世嘉是为了集中全力搞好土星的首发而将Edge 16押后，而这一押，就把这款颇受瞩目的modem押入了地狱……



第三方的网络服务：XBAND



■先将XBAND的modem插在主机卡带插槽上，再将游戏卡带插在XBAND顶部插槽。

大约在1994年末、1995年初之际，加州的Catapult Entertainment在MD和SFC上推出了一项名为XBAND的网络游戏服务。最初Catapult员工数量很少，也几乎没有什么广告，很多狂热的玩家是通过游戏杂志上的新闻才知道它的存在。然后它开始以口耳相传的方式发展，到1996年1月已基本覆盖了美国的所有主要都市圈。XBAND的调制解调器是通过美国的一些软件与录像租赁连锁店提供的，在日本也曾出现它的身影。据统计，该服务的用户总数为7000人。

XBAND服务的月费为4.95美元，缴纳这笔费用后也只能免费连线50次，超过之后按照每次连线0.15美元计费。如果每月交纳9.95美元即可毫无限制的连线。通过XBAND可以在线寻找对手进行对战，同一个区号内的对手之间进行对战可以免费，而跨区号因为涉及长途电话费用，因此要另外缴纳3.95美元每小时。每个modem可以保存4个代号，每个代号可以在好友列表中保存10人，之后就可以通过好友列表与朋友直接连线。

XBAND最大的困扰是存在严重的延迟现象，比如SFC版的《致命格斗3》就延迟到几乎完全没法玩。不过在画面较为简单、操作速度要求不是很高的游戏中，可以获得相当理想的在线游戏体验，比如《超级马里奥赛车》、《NBA Jam》等。XBAND的玩家配对十分有趣，系统会随机将两个在玩同一款游戏的玩家进行配对，成功后双方的电话就会响起铃声，然后巨大的"X"在屏幕中划过，几秒后出现配对画面，显示双方所在地点与状态，双方还可以在此画面中输入一些挑衅文字。

XBAND服务在1997年4月宣告结束，在官方新闻稿中表示，人气不足以及缺乏开发商的支持是XBAND难以为继的原因。Catpult公司不得不将每个游戏逐一破解之后再添加在线联机模式的代码，所以对应XBAND在线游戏功能的SFC和MD游戏都只有十几款。Catapult曾尝试在次世代主机上推出XBAND的升级版，可惜遭到了硬件商同类网络服务的围堵（比如使用XBAND核心技术的SEGA NetLink服务）。

美洲虎的在线语音游戏：JVM

1984年，前Commodore电脑公司CEO Jack Tramiel从华纳通信手中买走了雅达利公司，没人知道他到底出于什么目的收购这家濒临破产的公司。而在之后几年，雅达利就像一头沉睡的美洲虎，没有人注意到它的存在，它也没有什么值得一提的产品推出。直到1993年11月，雅达利加入了次世代主机大战，推出了64位元游戏机"美洲虎"（Jaguar）。由于第一方的游戏质量太差，又缺乏第三方的支持，美洲虎刚发售就陷入尴尬处境。不久雅达利推出了搭载CD光驱的Jaguar CD，但是市场反响更加糟糕。

1994年，雅达利在消费电子展期间宣布其已经与Phylon公司达成合作协议，将为美洲虎主机推出一款语音调制解调器产品，其名为"Jaguar Voice/Data Communicator"（简称JVM），计划于1994年第四季度发售。如其名所示，这款modem的特点在于玩家可以在线联机的同时进行语音对话。虽然此前世嘉在日本推出的MEGA MODEM



已经实现了语音通信，但是对于绝大多数美国玩家来说，与远方的好友一边游戏一边聊天，这可是闻所未闻的新鲜事！而且这款 modem 还有来电提示功能，在游戏过程中如果有来电，游戏将即时暂停，通话结束后从原处继续游戏。第一款计划支持美洲虎在线游戏功能的就是当时最火爆的联机大作《毁灭战士》，但是玩家好不容易等到了圣诞节，却没有等到 JVM 网络版《毁灭战士》更是杳无音信。JVM 最后在 1995 年上市，因为出货量极低，目前已成为游戏收藏家们的抢手货。

JVM 带有 19.9Kbps 的 modem，在当时来说，它的拨号上网速度并不慢，语音通话质量也不差，但是"边玩游戏边对话"这个最大卖点却形同虚设，会造成极其严重的游戏拖慢，对应此功能的游戏更是寥寥无几。

第三章 探索时期：虚拟网络社区的诞生

任天堂卫星网络虚拟世界：Satellaview

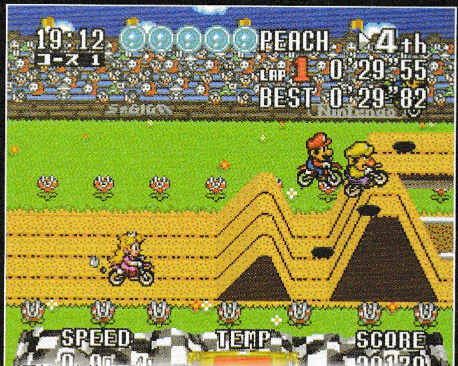


1995 年 4 月 23 日，任天堂在日本推出了 SFC 专用卫星调制解调器 Satellaview，零售价格在 1.4 ~ 1.8 万日元之间。除了 modem 本体之外，还同捆了 BS-X 游戏卡与 8M 的记忆卡。将这款装置搭载在 SFC 上，就可以接收卫星电视台 WOWOW 旗下卫星广播公司 St. GIGA 负责放送的游戏内容。不过这些游戏内容放送时间仅限定于每天的特殊时段，这段时间就被称为"SFC 时间"。除了要有 Satellaview 之外，用户还必须拥有 St. GIGA 的"BS 调谐器"接收卫星信号，再通过 Satellaview 将其解码为 SFC 能识别的数字内容。所以任天堂的这种卫星网络服务只能在 St. GIGA 现有的用户群体间开展，如果其他用户想要加入，还要先购买一套价格高达 3.3 万日元的 BS 调谐器（或者以 5400 日元租用 6 个月）。虽然价格高昂，在 1997 年 3 月，St. GIGA 的用户数量达到了 11.6 万。

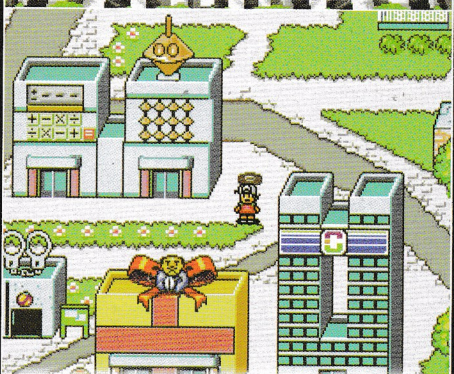
Satellaview 的简称为"BS-X"，它附带的游戏卡还有一个很特别的名字，叫做"BSX：名字被盗之街的故事"。但是这张游戏卡带本身并非游戏，而是以游戏的方式设计的互动式界面，用于各种功能的操作。将其启动后，玩家首先要输入一个名字，然后选择男性或女性的 avatar，接着把自己的 avatar 移动到一个虚拟小镇里。这座小镇的房子与商店就相当于游戏（或电子杂志）的保存位置。小镇里还有一些特殊的场所，比如"墙壁新闻社"，那里会有任天堂和 St. GIGA 公司的公告，包括近期节目放松时间表、游戏比赛获奖名单等等。玩家的 avatar 还会得到虚拟货币，可以用来换取虚拟小镇里的电话卡、车票、鱼饵、跑步鞋等，这些道具都有各自的功能，比如穿上跑步鞋后就会拥有跑步能力，在小镇里的移动速度大大提高。这个虚拟小镇就相当于玩家进入网络世界的一个中转站，这种概念是否让你感觉似曾相识呢？几年前索尼公布 PlayStation Home 时，其网络虚拟世界的超前理念曾令业界惊叹，其实任天堂的这座网络小镇足足比 Home 领先了十几年！

除了男性与女性的 avatar 外，这座"名字被盗之街"还有两个吉祥物：一个是卫星状的"卫星仔"（satebo），一个是卫星信号接收盘状的"碟仔"（parabo）。他们不仅出现在虚拟小镇里，也是相关说明书、宣传材料和广告里常见的代表形象。这些角色还出现在通过 BX-X 下载的一些游戏中，比如 1996 年 4 月 22 日发售的《BS-X 射击》，1997 年 6 月 29 日发售的 RPG 式冒险游戏《SatellaWalker》。

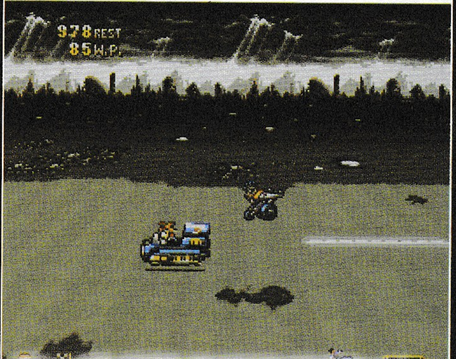
从 1995 年 4 月 23 日到 2000 年 6 月 30 日期间，St. GIGA 每天都会通过 BS 网络向 Satellaview 提供几个小时的"SFC 时间"，最初是下午 4 点到 7 点，后来因为服务的人气不足，每天的放送时间逐渐缩短到 1 小时。1999 年 4 月，任天堂与 St. GIGA 之间因为意见不合而终止合作。每天放送的内容有三种类型：游戏、杂志与数据。游戏包括 FC、SFC 游戏移植版，原创游戏，学生习作以及未来新作的测试版。不少游戏还举办了全国大赛，获胜者可以得到 St. GIGA 提供的大奖。电子杂志的内容包括新作前瞻、音乐、漫画、娱乐节目、明星八卦等等。而数据内容相当于一些 SFC 游戏的 DLC。



■任天堂的BS-X专用游戏《疯狂摩托车 马里奥大战》



■"名字被盗之街"的每一座建筑就相当于一种服务功能。



■Square为BS-X开发的《超时空之钥 喷气摩托Special》

与前面提到的其他有线电视网络下载服务一样，BS-X 也是一种单向传输的网络服务，玩家只能像看电视一样等待每天特定时段里放送的内容，不能任意选择往期内容。所以玩家更要关注官方提前发布的内容放送时间表（任天堂会定期发行《Satellaview 通信》实体杂志提供相关信息）。通过 BS-X 放送的游戏一般分为四个部分提供，每天或者每个星期提供一个新章节。虽然 Square、Enix 等第三方巨头都签署了加盟 BS-X 的协议，但是由于该服务人气不足，以及当时任天堂与第三方关系交恶，BS-X 的第三方游戏寥寥无几，80% 以上的游戏都是来自任天堂。



■BSX标题画面中的卫星仔与碟仔。

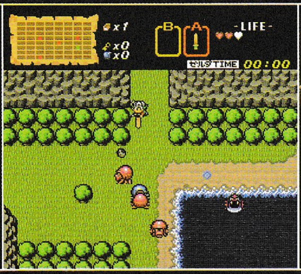


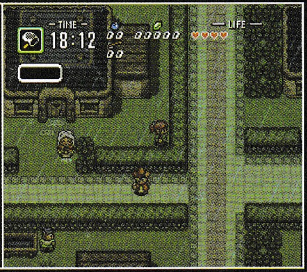
■进入BSX虚拟小镇之前先选择自己的avatar

TIPS：BS-X的语音游戏

BS-X有一个特殊的游戏系列叫做"SoundLink"，通过卫星网络的音频传输功能，让玩家在玩游戏的时候能够听到声优的声音。在游戏卡带的容量还不足以装下大量语音数据的当时，这是一个非常新鲜有趣的功能。不过SoundLink提供的语音并非游戏中的台词配音，而是相当于语音攻略，在玩家游戏的同时提供语音指导。也有一些游戏以广播剧的方式让声优用语音演绎故事情节。因为语音数据是即时传输的，因此必须在节目放送时间玩相应的游戏才能开启SoundLink功能，就像一边听广播一边玩游戏一样。

第一款使用SoundLink功能的游戏是1995年8月6日发售的《BS塞尔达传说》，该作中所有的过场动画部分都是全语音演绎的。后来任天堂还推出了《BS塞尔达传说 MAP2》、《BS塞尔达传说古代之石盘》，最后一款SoundLink游戏就是《古代之石盘》的最后一集。《BS塞尔达传说》与FC上的系列第一作游戏方式相同，但主角并非林克，而是玩家在"名字被盗之街"里选择的avatar。游戏的画面也根据SFC的机能进行强化，它也是第一款有真人配音的《塞尔达》，任天堂宣传其为"世界第一款广播游戏"。

世嘉3D网上世界：SEGA NetLink





在MEGA MODEM和SEGA Channel之后，世嘉为土星专门打造了SEGA NetLink（日版名为SEGA NET）。与其他网络服务不同的是，NetLink不需要中央服务器，modem会直接拨号到其他正在玩同一款游戏的玩家，在两个玩家之间之间建立网络连接。它也是历史上第一个允许用户自选ISP（网络服务供应商）的家用机游戏网络服务。NetLink是用来取代世嘉早前打造的PC专用网络游戏服务Heat.net。与早前的家用机网络服务相比，拥有互联网接入、网页浏览、邮件收发功能的NetLink已经具备了相当成熟的网络条件。NetLink包含一个28.8Kb的modem（日版只有14.4Kb），插入土星的扩展卡接口即可。最初NetLink套件的售价高达200美元，后来降价到99美元。

与任天堂的Satellaview一样，NetLink也为用户设计了一个街区般的功能选择界面，而且利用土星的机能创造了一个3D的"互联网城市"。玩家登陆之后就会进入到3D的NetLink City，总共有20个街区，包含电影院、机场、金融区、博物馆等等。在这座城市里还有各种网站的图标，比如点击体育图标，就会跳转到《今日美国》的体育频道页面。总共收录了225个网站。在这座网络城市里，用户还会拥有自己的公寓和个人主页，与后来PS3的Home概念极其相似。网页浏览功能是土星的一个重要技术突破，因其内存太小，当时并不存在能使其浏览网页的浏览器技术。世嘉找到了网络奇才Ken Soohoo，他在16岁时就自己开发了一款雅达利2600游戏，后来他创办了自己的游戏公司"Digital Pictures, Inc."。Ken Soohoo获得世嘉委托后，与Kamran Elahain和其他5名工程师为土星开发了一个专用网页浏览器，他们共同成立了一家新公司，叫做"Planet Web"。他们在第一个版本的失败尝试后，终于在第二个版本的Planet Web Version 2中攻克了技术难关，实现网页浏览与邮件收发功能。

NetLink的modem使用的是Catapult公司的XBAND核心技术，该装备还内置预付费智能卡（"土星媒体卡"）的读卡器，卡片本身的价格为2000日元，在线游戏每局付费20日元，所以一张卡可以玩100局线上游戏。此外世嘉推出的土星鼠标、键盘、软驱等装置都对应NetLink。在美国，对应NetLink的游戏总共有5款，分别是《梦游美国 CCE冠军版》、《毁灭公爵3D》、《土星炸弹人》、《世嘉拉力》和《电脑战机》。美国世嘉原计划销售10万套NetLink，不过最后的销量只有1.5～2.5万套。



世纪末网络社区计划：RANDnet

1996年10月，任天堂对外确认N64的磁碟机外设64DD将会对应网络功能，将通过网络或者卫星下载游戏。之后在1997年的E3展上，任天堂正式确认了64DD的modem。直到1999年6月，任天堂才正式公布了64DD的网络服务，并与Recruit公司共同提供多样化的网络功能。而这种网络服务的名字就是将Recruit与Nintendo结合，以"RANDnet"为名。

RANDnet于1999年12月与64DD同步推出。与任天堂过去的网络尝试不同，这是一个可以真正实现网络对战的在线服务。此外也提供了新作试玩、在线音乐、上网等功能。RANDnet的启动包与64DD本身捆绑销售，每月的服务费用为2500日元。RANDnet套件包含Nexus开发的modem，4MB的内存扩充卡，以及




■ 64DD 游戏总共只有这 9 款，其中《马里奥艺术家》就占据了 4 款。

一张 RANDnet 网页浏览器软件。RANDnet 的设计理念与如今的 Xbox LIVE 相似，目标是建立一个活跃的家用机网络社区，除了网络游戏外，还有观战、参与新作测试、社交等功能。玩家可以在特设论坛中留言，可以使用电子邮件功能，可以在特定时间与游戏开发人员交谈，甚至也可以创造自己的 avatar 与其他人的 avatar 在网上互动。

虽然 64DD 的销量很低，但在有限的 64DD 用户中，RANDnet 有着非常高的人气。任天堂的一些趣味软件利用了 RANDnet 的网络功能。比如玩家用《马里奥艺术家》创作的绘画作品就可以与网上的好友交换，任天堂也举办了一些特殊的网络比赛。可惜由于用户数量始终有限，RANDnet 服务在 2001 年 2 月终止。由于整个服务的持续时间只有一年多，不少用户才买了 RANDnet 套件两三个月就被告知这套装备今后将再无用武之地。为了安抚玩家，任天堂决定回购 RANDnet 相关的全部硬件及专用软件。好在当时 RANDnet 的用户总数不过 1.5 万人，没有造成太惨重的回购损失。



■《马里奥艺术家》是 RANDnet 最重要的一款游戏。

第四章 | 新世纪的曙光：新千年的网络大潮

首款标配网络接口的家用机：Dreamcast



1998 年 5 月，世嘉公布了传闻已久的 128 位主机 Dreamcast，引起业界关注的除了强大的图像性能外，主机本身标准配置的 modem 也成为一时话题。在 DC 新闻发布会的一个星期之后，世嘉宣布与微软、NEC、日立等公司合作打造 DC 网络服务平台。世嘉对网络的执着有目共睹，从开创在线游戏先河的 MEGA MODEM，到构思宏伟的 NetLink，世嘉在网络道路上走的每一步都领先于同行。世嘉对网络的坚持，可能是因为世嘉母公司 CSK 的会长大川功是一位坚定的网络信徒。虽然已经是古稀之年，大川功相信未来娱乐行业将会是网络的天下。DC 之所以选择 Windows CE 作为操作系统，其原因之一就是世嘉与微软对于“客厅里的网络”有相同的构想。

过去，需要单独购买上网套件是网络计划发展的绊脚石，所以大川功要求每一台 DC 都要内置 modem。根据不同的型号，DC 内置的 modem 有 33K 和 56K 两种。在美国 DC 沿用了 MD 的 SegaNet 网络，同时与 Gamespy 合作提供在线游戏服务。在欧洲，世嘉与英国电信公司合作推出了“梦幻竞技场”服务，而在日本，大川功亲自出资建立以自己名字命名的 isao.net，为 DC 提供网络服务。到 2000 年 1 月，DC 仅在日本的网络用户数量就已达到 50 万，约 30% 的 DC 用户使用了网络服务。2000 年 12 月 21 日，家用机史上首款 MMORPG《梦幻之星 Online》的推出对 DC 网络的普及起到了强烈推动作用。直到现在，MMORPG 在家用机上仍然举步维艰，而在十年前，DC 只靠小小的电话线就能提供稳定的 3D MMORPG 网络服务，并实现注册会员数量 30 万的骄人成绩，仅在日本的同时在线人数就达到 2.6 万人，对于很多家用机玩家来说，《梦幻之星 Online》才是他们迈入网络世界的启蒙之作。

在 2000 年，“网络”是 DC 对 PS2 进行反击的战略重点，世嘉为此投入了 1.35 亿美元。除了内置的 modem 外，世嘉还为 DC 准备了宽带网络适配器，并与 NTT 公司合作，可将 DC 连接手机上网。此外 DC 的卫星网络设备也投入开发。游戏之外的网络服务也在紧锣密鼓地策划。世嘉计划将其自带屏幕的 VMU 记忆卡变成一款 MP3 播放器，用户可以通过 DC 下载 MP3 并存储到 VMU。大川功在法国戛纳的 Milla 2000 展会中自豪地说：“我们将成为第一家使用光纤新技术的公司，并猛烈占领 21 世纪！”

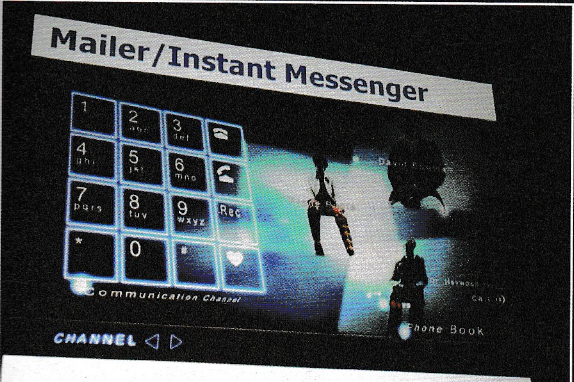
为了推广 DC 网络服务，美国世嘉借鉴了手机行业的运营模式：只要注册两年的 SegaNet 服务，就可以免费获得一台 DC！世嘉预计此举可使其在一年内增加 400 万网络用户。在美国，人气最高的 DC 网络游戏是《NBA 2K1》。对应 DC 的 SegaNet 在美国开通后不久，最高同时在线人数就突破了 5 万人。当时负责 DC 网络计划的是对体育情有独钟的彼得 · 摩尔，新版 SegaNet 上线当晚，在午夜俱乐部里与旧金山的同事联机玩《NBA 2K1》是他职业生涯中最难忘的时刻之一。

DC 是一部性能出色、价格实惠、游戏出众、网络可靠的主机，它失败的唯一理由是 PS2 的存在。PlayStation 过亿的用户基础与品牌力量是任凭 DC 如何努力也无法追赶的优势，很多玩家与商家完

■《梦幻之星 Online》是家用机网络游戏的曙光。


全无视 DC 的存在，宁愿为 PS2 持币待购。至于 DC 的网络，正当其开展得如火如荼之时，索尼抛出了暂名为“PlayNet”的 PS2 网络计划，以其宽带上网、8GB 硬盘、网络影视点播等“计划中”的功能再次让玩家们选择为其等候，虽然这一切只不过是索尼建造的空中楼阁……

雷声大雨点小的 PS2 网络计划



■ PlayStation Meeting 2002 期间公布的 PS2 在线通信功能。

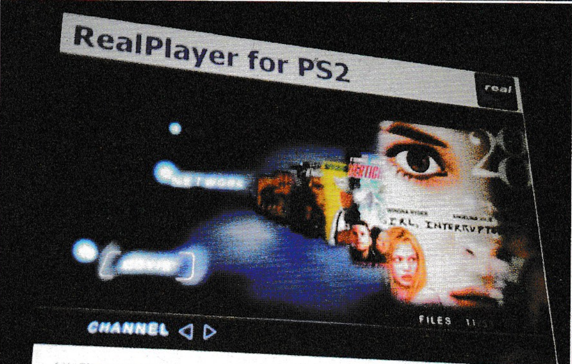
1999 年 3 月，索尼在公开 PS2 的同时，也公布了充满野心的“电子物流”（eDistribution）计划。久多良木健表示，今后将通过网络向用户提供所需的一切娱乐内容，除了游戏之外，也包括其他软件、电影、音乐等内容。久多良木健的终极野望是将“电子物流”打造成世界最大的娱乐内容供应渠道，所有游戏、电影、唱片公司都通过“电子物流”向用户提供内容，以此取代游戏店和影音制品零售商店，而掌握流通渠道的索尼将会从内容供应商卖出的每一份作品中抽取一定比例的权利金。

作为“电子物流”计划的第一个环节，“PSBB”网络游戏服务在 2000 年 6 月 8 日正式公布。索尼宣布将在同年冬季推出包含硬盘、宽带网卡与网页浏览器的 PSBB 套件。但是过完了整个 2000 年，也没有 PSBB 的后续消息。这段时间里，索尼忙着 PS2 的欧美首发，以及大量开发新作，弥补其游戏阵容的匮乏。直到 2001 年 1 月，PSBB 计划开始取得实质性进展。日本最主要的几家第三方游戏发行商陆续宣布支持 PSBB，Square 公开了与之对应的《最终幻想 XI》，Enix 甚至表示有意开发《勇者斗恶龙》的网游版，而 Capcom 开始秘密开发《生化危机 逃出生天》。

2002 年 2 月，索尼在“PlayStation Meeting 2002”期间公布了 PSBB 的上市详情，宣布有 30 多款对应的网络游戏正在开发。但是人们到后来才知道当时公布的大部分游戏都只是停留在白纸阶段，对 PS2 网络游戏开发最不热情的恰恰是索尼自己，当时公布的《GT 赛车 Online》、《妖精战士 Online》只不过是索尼抛出的烟雾弹，希望以此引导第三方积极参与 PS2 网络的游戏开发。索尼还向愿意参与其网络计划的第三方提供了项目援助，以资金、技术、宣传支持等方式点燃第三方的热情。

PS2 网络服务于 2002 年 4 月在日本上线，次月被索尼与 Square 抱以厚望的《最终幻想 XI》发售。不过由于家用机玩家的游戏习惯，以及 PSBB 高达 1 万日元的售价，《最终幻想 XI》首批销量不到 10 万套，被业界认为是该系列继电影版之后的又一次滑铁卢。在美国，PSBB 的开展较为顺利，SCEA 旗舰网战大作《海豹突击队》的发售在美国掀起了第一次的家用机网战高潮。当时 SCEA 表示平均每月有 5 万人加入 PS2 的网络大家庭，两年内 PS2 在北美获得了 140 万用户。

与微软的 Xbox LIVE 不同，PS2 的网络服务并非由索尼统一架设服务器与统一管理，而是第三方自行提供服务器。这样索尼可以节省建造网络基础设施所需的庞大开支，不过也无法像 Xbox LIVE 那样获得可观的服务费，玩家直接向第三方缴纳在线游戏服务费。EA 等大型第三方对此表示欢迎，但是也有不少第三方不愿意投入大笔金钱建造自己的网络基础架构，并因而选择了 Xbox LIVE。由于 PS2 不像 Xbox 那样标配宽带网络，加上索尼在网络基础设施建设方面相当吝啬，用户获得的在线游戏体验不够理想，第三方提供的网络内容又不够多。所以虽然 PS2 的用户基数大，PS2 网络服务的人气却不及 Xbox LIVE。值得一提的是，索尼推出的 PSBB 中包含一个 40GB 的硬盘，虽然其他网络套件随着 PS2 网络服务的低迷而成了摆设，这块硬盘却发挥了大作用——HD Loader 软件的出现使其成为盗版重灾区，将大量游戏直接拷贝到硬盘上，不仅连购买盗版碟的几块钱都省掉了，而且还大大缩短了游戏的读盘时间，一时间 PSBB 的硬盘成为 5 元党们的圣物……



（米国RealNetworks社提供）

■计划中的 PS2 在线视频功能界面与现在的 Xbox LIVE 还真有些相似。

消极应对的 NGC 网络服务

进入次世代之后，在网络战略方面曾充满超前思维的任天堂反而变得保守。当索尼与微软陆续公布他们雄心勃勃的网络计划之时，任天堂在网络计划方面表现得异常保守，山内溥多次对外强调 NGC 是一台纯粹的游戏机，不会像 PS2 和 Xbox 那样搞各种花里胡哨的多媒体功能。直到 2001 年 11 月，NGC 已经上市之后，宫本茂才向《每日新闻》透露了关于 NGC 网络计划的只言片语，他表示任天堂已经在秘密开发多款对应网络的游戏，但只有在家用机网络市场成熟时才会推出 NGC 的网络服务。

2002 年 5 月，美国任天堂正式公布了 NGC 的网络计划详情：任天堂将会在年末同时推出 NGC 的 modem 和宽带适配器，定价各为 35 美元。首批对应 NGC 网络服务的游戏就是《梦幻之星 Online》的一二两章。当时还是任天堂战略企划部长的岩田聪在发言中对家用机的网络市场表示谨慎，他说：“伟大的游戏才是任天堂的立足之本，我们会继续这一传统。网络业务多年后才有可能实现盈利，仅仅因为它是热门话题就贸贸然进入，不仅无法盈利，而且也无法满足消费者。所以这只是任天堂战略的一小部分，而非主体，这跟其他公司不同。要把网络作为依靠，还存在很大的障碍需要克服。”

与 PS2 一样，提供 NGC 网络服务的第三方可以自行收取服务费，不需要通过任天堂统一管理与收费。同时任天堂鼓励第三方开发充分利用家用机网络特性的新类型游戏。不过拥有 NGC 的玩家们可能压根就没注意到 NGC 还有在线游戏的功能，实际上 NGC 对应的网络游戏只有 4 款，而且除了《Homeland》之外，其他三款分别是《梦幻之星 Online》的三种版本，所以有不少《PSO》玩家将 NGC 作为 DC 网络借尸还魂的产物。倒是 NGC 的局域网功能获得了不少玩家的青睐，因为有任天堂的三款第一方大作支持该功能，分别为：《马里奥赛车 双重冲击》、《1080 滑雪》、《卡比的空中滑轨》。有一些第三方的 PC 软件如 Warp Pipe 和 XLink Kai 可以使这三款游戏经由 PC 连上互联网进行在线游戏，不过并未获得任天堂的支持。



第五章 成熟期：透视当今主流网络服务

Xbox LIVE：史上最成功家用机网络服务

据微软在CES2011期间发布的数据，目前Xbox LIVE的用户数量已经超过3000万。虽然与只公布“账号数量”的PSN相比，Xbox LIVE并不存在数量优势，但是所有行业内人士都知道，PS3用户拥有多个账号的情况非常普遍，如果按照活跃用户的数量计算，Xbox LIVE绝对是当前用户数量最多的家用机网络服务，同时也有着最大的经济规模。去年7月，彭博财经曾报道2010财年Xbox LIVE的营业收入将会超过12亿美元，其中仅微软自家入账的基本服务费收入就超过6亿美元。而根据高盛投资公司的分析家Sarah Friar得到的行业内数据，Xbox LIVE的毛利率高达65%，也就是说，在12亿美元的营业收入中，利润可能占到7.8亿美元。据预测，Xbox LIVE今后将保持15～20%的年均增长率高速发展。预计到下一代Xbox上市时，Xbox LIVE将正式成为微软游戏业务的主力利润来源。

2002年11月，Xbox LIVE在Xbox发售一周年之时上线。首周15万套的网络套件销量让微软大为满意——虽然由此带来的销售收入对于微软的巨额投入来说微不足道。早在2002年5月的E3展期间，微软就宣布Xbox LIVE计划将会投入10亿美元，当时Xbox装机量只有350万，仅为PS2的九分之一。微软将Xbox LIVE作为Xbox反击的武器，投入巨资在伦敦、西雅图和东京建造了三座大型网络数据中心，数据吞吐能力甚至超过Microsoft.com。当时美国的宽带普及率为12%，不过Xbox的用户核心化程度较高，超过半数用户拥有宽带。当初Xbox计划刚启动时，网络就是其不可分割的一个重要部分。事实上“以游戏机为特洛伊木马，攻占家庭网络市场”的战略构想是比尔·盖茨批准Xbox计划的根本原因，正是为了发展网络，微软才会顶着高昂的成本让每一台Xbox都配备硬盘与宽带网卡。比尔·盖茨对网络的坚定支持是很多第三方决意加盟Xbox LIVE的信心之源，微软还承诺除了10亿美元的先期投资外，未来5年还将继续投入10亿美元，摆出一副Xbox LIVE不成功绝不罢休的姿态。于是首批加盟Xbox LIVE的厂商超过60家。

在微软以雄厚资金的强力推动下，在玩家数量上毫无优势的Xbox却成为家用机玩家进行在线游戏的首选。在2003年6月末，Xbox LIVE的用户数量终于突破50万。微软表示Xbox LIVE的网络套件销量比PS2高44%。

第一代Xbox LIVE对现代家用机网络市场最大的贡献是促进了FPS网战的流行。《光环2》是家用机网络历史上的一座里程碑，它在不到一年的时间里将Xbox LIVE用户从100万增加到200万。《光环2》的出现标志着家用机的在线游戏真正走向成熟。优质、稳定的在线游戏体验使“网战”成为家用机市场的一个热门新话题，据统计，当时90%的Xbox LIVE用户都在玩《光环2》。

Xbox LIVE发展战略的精明之处在于：它始终围绕核心玩家的需求，这是一个最容易对网战上瘾的消费群体，也是最不在乎每年几十美元服务费的消费群体，为这个消费群体打造更多网战型大作是发展Xbox LIVE的原动力。不过核心玩家的数量毕竟有限，Xbox LIVE用户比例仅占Xbox的十分之一。为加快会员数量的增长速度，随着X360发售而上线的第二代Xbox LIVE采用了金会员与银会员两种会员制，精明地将核心玩家最需要的在线游戏功能锁定为金会员独享。所以免费的银会员服务并不影响金会员数量的加速增长。在高清时代里，FPS游戏在家用机上的迅速崛起大大推动了Xbox LIVE的发展。X360发售后，只用了两年的时间就为Xbox LIVE增加了600万用户。与此同时，《光环》、《战争机器》、《使命召唤》等超大作系列动辄数百万的在线游戏玩家不断推高Xbox LIVE的人气，宽带网络的普及与带宽的不断提升为玩家带来了更完善的网络体验，高清视频点播、高速游戏下载等服务成为可能，为Xbox LIVE创造了新的收入来源。DLC与XBLA的小型游戏下载正在成为一种可靠的收入来源。很多DLC以10美元为标准定价，发行商可以从中获得7美元，另外3美元是微软所得。一个一线大作的DLC下载量往往可以超过百万，为发行商轻松进账七八百万美元。第三方终于可以从家用机的网络服务中获得收入，自然热情大增。而且为游戏增加网战模式还可以延长游戏的销售寿命，通过网络不断保持人气，不至于在发售后不久就被人们遗忘，让游戏可以在货架上多卖一段时间，增加游戏总销量。而对玩家来说，网络模式是提高游戏耐玩度的最关键因素，一款游戏无论单机流程多精彩，始终通关时间有限，而加入网络模式后就可以无限延长游戏时间。游戏媒体也对网络内容异常重视，一般网络模式不够出色或者缺乏网络模式的游戏总是会在媒体的游戏评分时吃大亏。于是网络几乎成为当今X360游戏不可或缺的一部分，过去与网络几乎绝缘的RPG、冒险游戏等类型都积极地向着网络靠拢，而网络内容的流行又进



一步推进了 Xbox LIVE 的普及，网络用户增多后，为微软和第三方创造了更高的收入，促进其开发优质的网络内容……如此形成良性循环。

目前，随着 Kinect 的发售，X360 正在进入向主流市场普及的阶段，累计销量已经超过 5000 万台，Xbox LIVE 也开始从核心玩家的网络服务转型为面向休闲用户的综合网络服务。自从采用 Avatar 的 NXE 新界面发布之后，Xbox LIVE 以更加亲民的新界面向休闲用户们敞开了怀抱，未来体感操控的网络内容与音乐、视频、通信等网络功能将从以往的点缀变得更具实际意义。把 Xbox 变成家庭娱乐中心的构想将与我们更加接近。

PSN：迟到的网络大计

最近在东京召开的“PlayStation Meeting 2011”会议上，平井一夫表示 PlayStation Network 的账号数量已经超过 6900 万，虽然实际用户数量仍未公布，平井一夫表示大约 80% 的 PS3 用户都连上了网络，总下载次数超过 14 亿次。此前一个月，平井一夫刚刚透露上财年 PSN 的收入达到 360 亿日元，预计在 2010 财年内将会翻番。虽然与 Xbox LIVE 相比，PSN 的收入规模还有一定的差距，而且目前仍处于赤字状态，平井一夫表示按照目前的发展趋势，预计下一财年开始 PSN 将进入盈利阶段，到 2012 财年将达到 3000 亿日元的年收入规模。

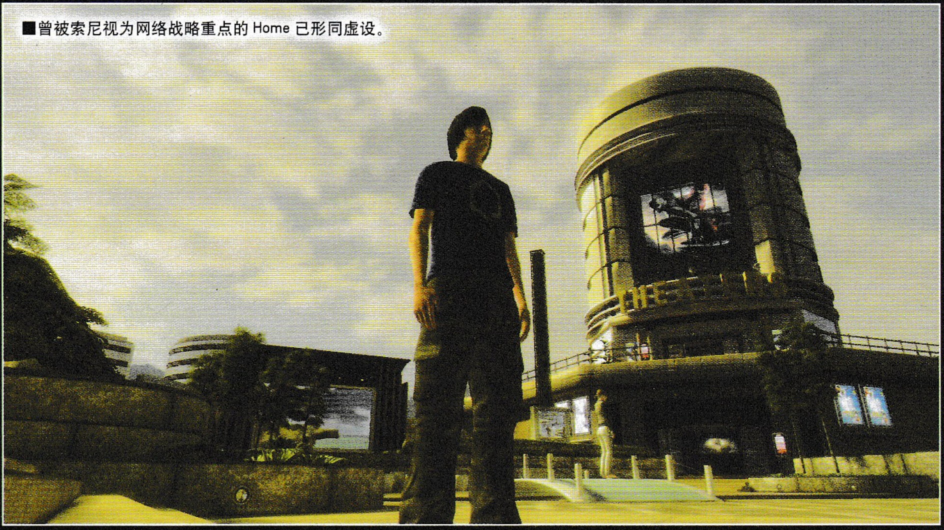
PS 之父久多良木健的网络野心在业内广为人知，早在第一代 PS 发售前，他就提出了以游戏机打开家庭网络市场的构想，限于当时技术发展程度与网络普及度而无法为 PS 添加网络功能。不过当时 SCE 欧洲分公司其实开发了一套 PS 的 modem，也能实现在线游戏和 3D 网络社区等超前功能，只是 SCE 日本总部判断当时市场环境尚不成熟，因此将网络计划押后到 PS2。可是到了 PS2 发售时，SCE 发现宽带还是不够普及，家用机玩家喜欢单机游戏的习惯也还没扭转过来。然而当市场逐渐成熟，微软却抢先一步占据了先机，索尼陷入了被动局面。

为了奋起直追，索尼采取了免费提供在线游戏服务的政策，但是因为没有收入支持，而且 PS3 初期亏损太严重，入不敷出的索尼无法在网络基础设施建设方面投入太多资金，所以 PSN 的网络质量不可能与 Xbox LIVE 达到同样的水平。而对于追求优质网络体验的核心玩家来说，与其免费享受不是很完善的网络服务，还不如花点小钱获得更完美的网络体验。这成为 Xbox LIVE 虽然收费，用户数量与活跃程度却明显高于 PSN 的主要原因。

PSN 发展过程中的另一个重大失误是 PlayStation Home。这是 SCE 倾注集团之力打造的网络虚拟世界，在 2007 年游戏开发者大会期间由前 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森公开后轰动一时，同时提出的“Game 3.0”概念给业界以很大的启示。Home 的原型是 PS2 名作《大逃亡 黑色星期一》的一个 2D 网络聊天室，原名为“Hub”。因为 PS2 的网络用户数量太少，Hub 计划胎死腹中。不过负责该项目的 SCE 伦敦工作室并未放弃他们的开发成果，刚好菲尔·哈里森对于虚拟 3D 社区的概念非常着迷，当他看到 Hub 的开发原型后，要求伦敦工作室将其改造为 3D 后移植到 PS3 上，并更名为 PlayStation Home。SCE 的计划是通过 Home 形成一个活跃的网络社区，就像 MySpace 或者 Facebook 一样，然后通过玩家之间的口耳相传像滚雪球般将规模越做越大。因为 SCE 对 Home 抱以厚望，甚至将其作为 PSN 发展计划中最重要的一步棋，所以在 Home 身上投入的资源越来越多，在 SCEE、SCEI 和 SCEA 都设立了庞大的 Home 事业部门，伦敦工作室为了 Home 而取消了包括《大逃亡 PS3》、《八天》在内的多个大作项目，全力开发 Home。然而随着 Home 计划的膨胀，其上线时间也不断推后，最后的公测时间比原定计划推迟了 14 个月。

一般认为，Home 的不断延期是菲尔·哈里森被迫离职的主要原因之一。索尼没有把原本就捉襟见肘的资金花在刀刃上，用来改善网络基础架构，提升服务质量，却不务正业地将有限的资源浪费在一个超前的概念上。索尼原本希望 Home 成为玩家通往网络世界的中转站，成为一个可以依靠广告收入与道具销售维持下去的虚拟空间，可是到最后，玩家得到的还是一个 3D 的聊天室，而且还饱受网速问题困扰，索尼在 PSN 最重要的发展期将宝贵的资金错投于一个无法对其网络服务产生任何帮助的项目上，如果没有 Home，将其资金用于改进网络服务，也许如今的 PSN 会是另一种面貌。太多不切实际的服务规划浪费了索尼太多的精力。除了 Home 外，还有被讥讽为“模拟地球”的 Life with PlayStation 等稀奇古怪的网络服务。直到 2010 年，索尼才恍然大悟，不再继续忙活玩家们不需要的网络内容，推出了收费的 PlayStation Plus，提前享受游戏试玩、特殊下载内容、独有的内测机会等才是玩家真正需要的“特殊优待”。虽然才刚刚起步，PlayStation Plus 已经获得核心玩家们的热烈好评，未来有望像 Xbox LIVE 的金会员一样，成为 PSN 的重要收入来源。

虽然走了很多弯路，PSN 目前总算走上了正道，向着提供优质服务与内容的正确方向前进，并建立起可靠的商业模式。而在整个索尼集团的未来发展转型计划中，PSN 更是被置于核心地位。索尼倾集团之力打造的“Sony Online Service”（SOS）将会是基于 PSN 的现有结构与内容，向手机、电脑等关联产品领域扩展，试图用网络统一索尼的所有电子产品，通过丰富的网络内容，为索尼的其他电子产品增添价值。平井一夫成为这一计划的核心人物，并且因为该计划的重要性而成为下一任索尼社长的热门人选。因为该计划的重要意义，即使索尼集团不像微软那样财大气粗，也仍然会在 PSN 身上持续大胆投入。对索尼来说，这已经成为改变集团命运的关键。



■曾被索尼视为网络战略重点的 Home 已形同虚设。

Nintendo Wi-Fi Connection：无处不在的无线网络

由于 NGC 对网络的消极应对，人们几乎忘记了任天堂在FC和SFC时代曾经对网络的积极态度。当业界为索尼和微软带来的全新网络体验而振奋时，任天堂却从一个意想不到的角落突然崛起。

在 GB 时代，任天堂曾经推出了能将 GB 连接手机上网的 Mobile Adapter GB 装置。岩田聪当上任天堂社长后，也决定从掌机迂回进入网络市场。为 NDS 打造的 Nintendo Wi-Fi Connection 服务采取与以往截然不同的网络发展策略：任天堂在日

本各零售店设置了大量的 DS Station，玩家到店后，可以通过 Wi-Fi 连接，经由 DS Station 进行在线游戏，或者下载新内容。而在普通用户家中，则是通过日本大部分家庭都开始拥有的无线路由器接入网络。“简单、方便”是任天堂发展网络计划的核心理念，不仅连线设置与上网界面极为简单，对于那些还是不会设置的用户，任天堂还提供了上门设置调试服务。从这种无微不至的服务细节就可以看出任天堂网络服务的不同方向——微软是紧抓核心玩家，而任天堂则是以那些对游戏与网络并不熟悉的人群为目标，虽然难度更大，其潜在的用户群规模也要大得多。

任天堂始终相信，只要有能借助网络变得更有趣的游戏，就能吸引玩家尝试网络服务。对应 Wi-Fi Connection 服务的第一弹《来吧！动物之森》就创造了让索尼与微软瞠目结舌的联机游戏规模，游戏发售后几个月实际销量就突破了 200 万套。之后的《马里奥赛车 DS》因其本身适合多人同乐的游戏特性，成为 Wi-Fi Connection 的旗舰大作，全球销量超过 1700 万套，掀起了前所未见的掌机在线游戏热潮。拥有庞大销售团队与营销渠道的任天堂，利用自身渠道优势，并与实力伙伴合作，让 NDS 的网络接入点遍布日本和美国。在日本的 Nintendo Wi-Fi Station 就有 1000 多处，FREESPOT 有 3000 多处，还有 2600 多家麦当劳餐厅提供了 NDS 上网服务。在美国，提供 NDS 上网服务的麦当劳餐厅达到 6000 多家。在无线网络发达的英国，有 7500 多个场所提供了 NDS 上网服务。

“无线”是任天堂网络计划的主题。即使是对家用机，任天堂也认为很有必要采用无线网络。因为任天堂的市场目标是最普通的家庭，而不是狂热玩家。大多数家庭的客厅并没有宽带接口，一般宽带接口都是在书房放电脑的地方。所以任天堂倡导的是通过无线路由器上网。于是 Wii 也延续了 NDS 的 Wi-Fi Connection 网络服务，并推出 WiiConnect24，提出 24 小时在线，自动下载最新内容的家用机网络新概念。Wii 的手柄是以电视遥控器的设计为灵感，而 Wii 的网络则是以电视频道为参考。每一种网络功能以普通用户最能理解的“频道”方式提供，为了让用户能够像看电视一样，一开机就可以选择自己喜欢的频道。Wii 在硬件设计时就提出“24 小时开机”的使用特点，不用每次开机就经历一段启动时间，可以直接出现频道选择界面。因此 Wii 在硬件设计方面非常重视节约功耗，网络功能也都是非玩家们感兴趣的天气预报、新闻等。虽然 Wii 的网络服务远不及 Xbox LIVE 和 PSN 完善，但是凭借其本身庞大的用户基数，其网络用户数量也不少。Virtual Console 经典游戏下载服务第一年的收入就超过了 3300 万美元。NPD 在 2009 年发布的一份调查报告显示，29% 的 Wii 用户使用了任天堂的在线游戏服务，《马里奥赛车 Wii》等大作是 Wii 在线服务的根本动力。随着 Wii 大作数量的减少，其网络活跃度也有所降低。尼尔森在 2010 年 12 月发布的数据显示，Wii 用户的网络使用率为 27%，而 X360 为 54%，PS3 为 46%。不过 Wii 的用户基数几乎是 PS3 的两倍，所以 Wii 的网络用户数量可能比 PS3 还多。尽管如此，Wii 网络活跃度不足是宫本茂都亲口承认的事实。任天堂从未公布 Wii 网络业务收支的具体数字，因此收入来源有限，DLC 等创收业务不多，其经济规模与 PSN 和 Xbox LIVE 相比应该有较大差距。不过借助 NDS 建立起来的庞大 Wi-Fi Connection 网络为任天堂未来的网络发展建立了良好的基础，任天堂已明确提出在线游戏将会是 3DS 的重要功能，Wii 的下一代主机相信也会在网络战略上加快步伐。岩田聪在去年 6 月的投资者会议中明确表示：“我听说大家都认为任天堂的网络功能落后于对手，我目前也对我们提供的网络服务不满意，我们正在寻找多种方法改变这种处境。”



第六章 家用机网络的未来

网络融合：决定未来的史诗之战

早在 2009 年初，日本富士电视台的负责人透露，Wii 已经在日本电视行业造成普遍的担忧心态。不少电视台担心开始提供在线视频服务的 Wii 会抢了他们的饭碗，因为观众只要打开 Wii 就可以收看到他们喜欢的节目，再也不需要通过电视频道等待固定时段播出的节目。与其他游戏机相比，Wii 的销量更大，更重要的是 Wii 的用户与当前电视节目的主力收视群体有很大的重叠性，电视台担心 Wii 每增加一个家庭主妇或老年用户，他们就会减少一个观众。

■面向 Android 手机的 PlayStation Suite。



富士电视台担忧的情况至少在目前并未发生，Wii 对电视广播行业的影响可以说是微乎其微。但是在未来几年内，游戏行业与电视广播业或者有线电视网络运营商之间必有一战，各方的观众争夺战将会越演越烈。事实上，微软、索尼与任天堂早已为此而摩拳擦掌。

去年 11 月，路透社报道微软正计划让 X360 真正具备有线电视机顶盒功能，直接用来接收各种电视频道，ABC、NBC、CBS、CNN、ESPN 和福克斯等公司都在与微软进行谈判，有望于 2011 年底实现用 X360 取代机顶盒。美国最流行的影视点播服务如 Netflix、Hulu 等都早已加盟 Xbox LIVE，以每月不到 10 美元的低廉费用而吸引了越来越多的玩家注册。但电视台本身仍有其独具的优势，比如所有节目免费提供、电视剧的独家首播，及时迅速的新闻节目等等。如果将有线电视频道直接搬到游戏机上，通过日益完善的网络条件，让玩家打开游戏机就能立刻收看各种频道，不需要借助机顶盒与专门的有线电视网络。那么对于有线电视网络运营商来说，这将会是一个致命的打击。过去这些运营商一般采取双向



盈利渠道，一方面向观众收取每月的基本服务费，另一方面还要向电视台收取网络承载费。家用机的网络服务崛起后，电视台就有了新的选择，他们不用再支持高昂的承载费，家用机厂商因为有多样化的收入渠道，可以免费向电视台提供网络平台，将其作为增加自身网络服务内容的一个新卖点。对于电视台来说，更加诱人的是家用机网络服务拥有完善的用户行为监控机制，对于收视群体的消费习性、节目喜好、看电视时间等资料能有更好的调查统计渠道，便于电视台更有针对性地安排节目及投放广告，为其广告客户提供更好的宣传效果。家用机厂商还可以利用其网络更强的互动性特点为用户提供更丰富的收视体验，比如在收看电视的同时与好友收发信息，即时在网上发表节目观感，甚至随时向电视台发表意见、进行节目互动等等。今后综艺节目与观众的互动不止是电话连线，或者"XX发来短信……"，而是能利用家用机配备的摄像头、体感控制设备等装置，被抽中参与节目的观众可以对着电视里的主持人面对面进行交流，或者将Kinect捕捉到的体感操作信号传输到节目现场，让观众远程参与到现场的小游戏……当电视频道融入以互动见长的游戏网络服务，这种发展了数十年的传统主流媒体将从单向的节目传播进化到双向互动的新时代，电视媒体将发生翻天覆地的变化。

电话线、网线、有线电视线，这三根线将千家万户与世界连接。网络化发展的目标是将三根线变成一根线，通信、娱乐与信息需求都通过统一的网络提供。现在的互联网已经可以满足这些要求，但是这一切都借助书房里的电脑来进行始终不大方面，多数普通家庭还是更倾向于客厅里的娱乐。未来的统一网络终端是电脑还是电视？这就是客厅与书房的战争。当今的趋势是IT产品开始消费电子化，而家电则在全面数字化，IT业与家电业之间的交集越来越大，两个行业之间的全面战争一触即发。游戏机天生就是两种行业的技术结晶，既有家电产品的特性，又有电脑产品的技术基础，所以索尼与微软才会选择以游戏机作为实施其网络构想的根本。X360刚公布时，微软曾说微软的目标是十亿用户，言下之意就是要将X360变成每个家庭的娱乐终端。如此大胆的设想在目前这一代主机并没有实现的可能，但这可以作为游戏行业的远期目标。在走向网络融合的道路上，因为涉及的行业太多，群雄并起的战乱纷争也将更加激烈。在这样的时代背景下，要么统一他人，要么被他人统一。主机厂商面对的不止是行业内的竞争，还将面对各行各业的软硬件厂商。

如果游戏行业在这场战争中胜利，家用机成为普通家庭与世界连接的惟一终端，我们将迎来网络互动的新生活方式。Wii所提倡的24小时开机是必要前提，这样你的亲朋好友才能随时通过网络找到你。那时将不再需要电话机，有来电时游戏机会响起铃声，接通后直接对着电视机进行视频通话，通过体感操作与对方进行互动，就像Kinect初公布时那段概念视频中描绘的一样。在视频通信基础上加入互动元素才是最接近于面对面交流的通信方式。收看电视频道、在线点播、网上购物（Kinect概念视频中就有一段"在线试衣"的片段，展现了家用机带来的崭新网络购物体验）、新闻资讯等都可以通过家用机完成，留给电脑的只有办公功能。各种网络功能之间也将完美融合，比如当你在某个网络游戏的世界里畅游时，恰有好友来电，你可以在游戏界面上直接与对方进行视频通话。或者当你看到某部电视剧里主角的衣服不错，可以即时将画面暂停，直接点击演员身上的服装，画面将跳转到网络商城相应服装的界面——这只不过是互动电视时代往节目中插入互动元素的一个简单实例，它可以为节目供应方提供全新的广告方式与盈利渠道。网络的融合也会给未来的游戏带来新的面貌，其他的网络服务可以无缝连接到游戏之中，Rockstar不需要再为将来的《GTA》新作费尽心思的制作各种虚拟电视节目，当你打开游戏中的电视机，出现在画面中的将会是现实的电视频道，打开游戏里的电脑也可以直接用来上网浏览网页。游戏厂商也可以借此与其他行业更密切地合作，游戏内植入广告会变得更有意义，现实世界里的任何产品都可以出现在游戏世界里，如果你看中了其中的任何一个物品，可以先在游戏里体验一番，觉得满意了就直接跳转到网络商城下单购买。未来的游戏画面将实现立体化、全息化，再加上更完美的体感操作技术，你可以获得更全面的产品体验。

网络的融合也会让在线游戏更加便利，如果你在某个关卡遭到敌人的猛烈围攻，可以拿出游戏里的视频手机，拨打现实中好友的号码，让他赶紧上线增援。如果当时好友刚好出门在外该怎么办？你可以拨打他的手机或掌机，让他从便

携设备直接上线援助！在网络融合的时代里，不仅家中的网络将融为一体，便携设备也将通过无线网络与家庭网络融为一体——这就是微软所说的“Live Anywhere”。

去年微软的Windows Phone 7发售，Xbox LIVE终于进驻智能手机，让家用机网络服务向外延伸的计划又迈出了坚实的一步。与此同时，索尼的SOS计划已经进入最后筹备阶段，PSN的内容即将大规模涌向手机、掌机、平板电脑、蓝光播放机等产品。在1月下旬召开的PlayStation Meeting 2011期间，索尼公布了将会向所有Android手机提供的PlayStation Suite，“可玩PS游戏”将会成为今后Android手机的又一个重大卖点，而十几年前的PS游戏将会凭空增加数千万的潜在用户，对于各自的游戏发行商来说，这简直就是天上掉馅饼一样的好事。



■微软将为Kinect推出体感聊天室服务。

网络服务覆盖的设备种类越多，潜在用户数量越多，对内容供应商的吸引力就越大，而更充实的内容将会让支持该服务的产品更有吸引力。索尼SOS计划就是希望利用索尼产品线丰富的优势，将其所有可连上网络的产品都对应统一的网络平台，Android手机、VAIO电脑、BRAVIA的网络电视、蓝光播放机、掌上播放器等产品可为以PSN为基础的SOS网络带来上亿的用户。用户只需一个账号就可以通行于所有网络化产品的对应网络，这可以提高他们的品牌忠诚度，因为在该网络平台上有他们的好友圈与逐渐积累的网络等级，当他们选购新的网络化产品时，会将是否支持他们所注册的网络服务作为重要决定因素。因为网络的重要意义，索尼才会在上一次的重大改组中将几乎一半的事业部门划归到“网络化产品与服务事业群”。而微软也将娱乐设备部作为重中之重，因为该部门在智能手机战线上的失败而出现微软历史上罕见的大规模高层改组风暴，Robbie Bach、J Allard等关键人物都因此下台。这一场网络融合之战将会是史诗般的战争，用网络连接起来的战线将计算机行业、消费电子业、游戏业、影视业、唱片业、广播电视行业、网络商务行业、电信业、手机业等全部牵涉其中，这场战争的结果将决定数字化家庭的未来。

云计算：网络终极之路

在各行各业对网络融合的呼声中，“云计算”概念异军突起，被目光远大的业界领袖们视为网络发展的终极方向。当前的网络服务是将软件融入网络，而云计算则是将硬件融入网络。硬件只是内容的载体，如果网络能直接提供用户所需的内容，硬件也失去了存在的必要。云计算就是将生成内容所需的运算资源集中在服务器端，将用户所需的一切内容在服务器端处理好之后传递给用户。最直观的就是云计算游戏机。在2011年12月OnLive公司推出的MicroConsole就是通过服务器处理生成游戏画面，通过网络将画面传输给玩家，MicroConsole本身只不过是一个机顶盒，负责接收数据、解码以及将玩家的游戏操作信号传输到服务器端。这种云计算游戏机可以完全不受客户端的运算能力限制，无论多强的游戏画面，运算能力强大的服务器端都能提供。只要解决了网络稳定性与带宽问题，家用机、掌机与手机都能获得最高的游戏画面质量。家用机每隔几年进行一次的更新换代将成为过去，主机厂商将变成网络运营商，他们不需要不断投入巨额的新主机研发费用，只要不断扩充其服务器能力。用户不仅省去了购买主机的开支，还能享受最顶级的游戏画面。需要额外购买游戏机其实是游戏产业长期难以打入主流市场的关键原因之一，如果玩游戏能像看电视一样，只需要一个电视机和机顶盒，一打开电视就可以像选频道一样选择自己喜欢的游戏，那么游戏将更加深入到主流人群。

由于网络的融合，云计算似乎是必然的发展方向。让所有不同规格、不同功能的产品使用相同的网络服务，硬件本身的运算能力是最大的障碍，因为性能的约束，你将无法用手机与正在用家用机的朋友，一起在同一个游戏世界里奋战。而云计算将抛开性能约束，实现所有设备完全同质的服务体验。云计算还将使游戏这种娱乐形式实现质的飞跃，游戏业追求已久的虚拟世界将成为可能。因为由大量服务器集群组成的“云端”运算能力近乎无限，云计算服务的供应商与内容供应商们可以合力建造一个无限逼真的虚拟世界，用户通过任何客户端都可以进入这个世界，通过3D、体感等技术获得更真实的虚拟世界体验，并在这个世界中进行游戏、影视娱乐、在线购物、通信互动等。要达到以假乱真的虚拟世界体验，就只有借助云计算——因为不管家用机如何进化，都永远无法做到“模拟世界”。PS3的Home可能就是为了这样的虚拟世界而做的准备，由第三方为其游戏作品分别搭建对应主题的虚拟空间，其他行业的厂商也出于广告目的进入其中，建造自己的主题空间，形成一个不断扩大的世界。虽然Home不幸失败，这种经营模式却很适合云计算时代的终极虚拟世界。最终，《黑客帝国》式网络虚拟世界将成为可能。



特别企划



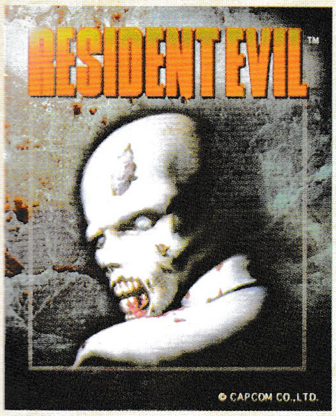
当沧海变桑田

近年来，随着硬件性能和产业规模的飞速发展，玩家的口味也日趋求新。许许多多曾经的经典系列也与时俱进积极寻求着变化以迎合消费者的胃口。有些系列已经变得面目全非，有些系列仍坚守着自己的核心，而有些游戏仿佛某时走下舞台的配角，再次上台的希望已经渺茫。作为支持某个系列的玩家们，在唏嘘亦或欢喜某个系列的堕落或者革新时，是不是多少都有些担忧的情绪呢？今天，我们来扒一扒那些老朋友们，如同忆起某位前途茫茫的儿时挚友。

令人担忧的游戏系列

生化的“危机”

阳光学员：TeenjoyAKA



▲回眸一笑的僵尸至今依然历历在目。

1996年3月22日，当人们都在竞相关注《FFVII》的新闻时，CAPCOM在PS上发售了一款“具有电影般恐怖感”的冒险解迷类游戏，游戏上市后在销售和评价上都非常良好，开创了恐怖游戏的先河。双主角多重结局设定，在当时业界也很少见。这就是初代的《生化危机（下文简称BIO）》。由于当时机能的限制，我们没法看清楚JILL和CHIRS那俊俏的外表，但就是这些由方块堆砌的人物加上静态CG背景构成的游戏，给了当时玩家前所未有的恐怖感受。尤其为人称道的就是“开门画面”，虽然真相只是读取下一个场景地图，但缓慢开启的门仍然给玩家带来了未知感与恐怖感。

“《生化危机》系列”的生父叫三上真司。当时他还任职于CAPCOM第四开发部。

由于初代成了PS上首款百万



▲个性强烈的三上真司。



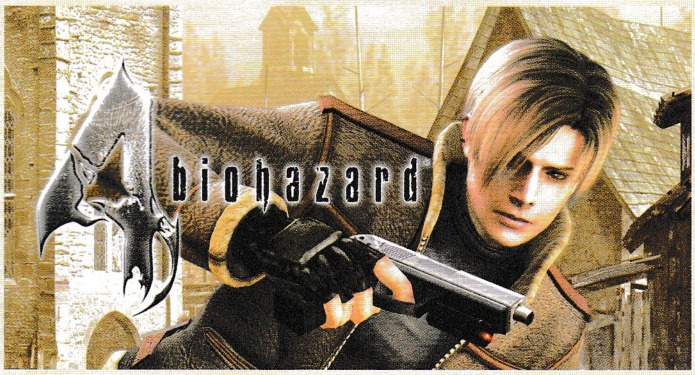
▲还记得第一次见到舔食者时候的心情么。

销量的原创游戏并且大受欢迎，续作的开发就顺理成章地开始了。但是在游戏开发度达到了80%的时候，三上因为对此版本极度不满，导致《生化危机2》被推翻重做。被否决的版本被玩家戏称为“生化危机1.5”。虽然出现了返工风波，但是最终版《生化危机2》取得了空前的成功，可以说一切努力都没有白费。游戏依然采用了双主角，不过通关顺序的不同会影响游戏剧情。系列第三作采用了初代女主角，并加上第二作的部分场景，可以说是集大成的作品。当然游戏并没有原地踏步，新加入的紧急回避系统让战斗变得更具战略性；某些剧情的选择会影响流程的进行；追踪者则让玩家由始至终都绷紧每一根神经。本作最令人称道的是“佣兵模式”的加入，这一模式甚至成了之后所有正统续篇必备元素，也让游戏的可玩性无限增大。因为《生化危机3》的优秀，三上受命组建第四开发部并担任本部长职务。

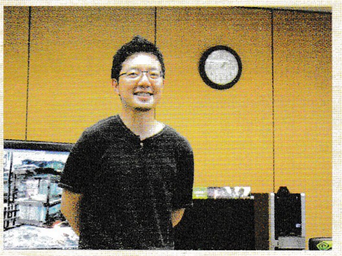


▲就算现在玩起BIO3依然很惧怕追踪者。

由于《生化危机》巨大的影响力及经济效益，CAPCOM的经营政策也发生了转变。他们试图依靠“《生化危机》系列”来成为左右游戏业界的一流厂商。当SEGA的DC发售后，第四开发部马上宣布系列新作《生化危机代号：维罗尼卡》为DC独占！但是这款大受期待的首款全3D形式的《生化危机》并没有获得预期的成功，区区40万的销量也让CAPCOM改



▲重做之后里昂外套的毛领没了。



▲让玩家又爱又恨的竹内润。

变了当时许下的独占诺言，移植到了PS2。三上也不得不出面给DC玩家道歉，“实事求是的说，《生化危机代号：维罗尼卡》的品质还是很不错的，只可惜造化弄人，天不随人愿。”之后三上真司多次在公开场合抨击SONY，抱怨主机的硬件缺陷和函数库的不完善。另一方面，CAPCOM和任天堂正在酝酿着一个足以震惊游戏业界的计划。

2001年9月13日，第四开发部在东京召开发表会，三上真司宣布系列正统续作由NGC独占！他的这个惊人之举也再次引起了业界的一片哗然。首先推出的复刻版初代《生化危机》和前传性质的《生化危机0》虽然品质非常高，也得到了玩家和媒体的一致认可，但是销量却惨淡得可怜。因为在NGC上的惨败，他辞去了第四开发部本部长职务，为了能让系列重振雄风，三上对《生化危机4》可谓倾注了所有的心血，并且声称“只会在NGC上发售，否则就把头砍下来。”在游戏的开发中又出现了推翻从来的局面，大幅改进了游戏中的系统，使越肩射击成为今后TPS的标准视角。值得高兴的是，这一次重制依然获得了巨大的成功。当然这个成功并不包括商业上的成功。2005年，《生化危机4》登陆PS2平台。之后三上离开第四开发部，被降职到公司全资拥有的四叶草工作室(Clover Studio)。自此，三上真司不再负责系列的开发。

三上离开之后，一位鲜为人知的制作人接替了他的位置。他叫竹内润。其实他与系列结缘已久，初代的《生化危机》和《生化危机2》，就是由他担任设计师。他加入生化团队非常巧合，当时是团队组长被调离开发一线，他被临时抽调过去填补空缺。

当游戏业界听说《生化危机5》由他接手后，人们不禁为他捏了一把汗。在他接手前，玩家几乎从未听说过他的名字，虽然开发《失落的星球》时他升为了制作人。初期公开的CG影像也完全看不出个所以然。当越来越多的情报和实际画面被披露时，许多玩家惊呼：这不就是高清版的《生化危机4》吗？于是一边咒骂竹内润，一边呼唤三上真司来拯救即将垮掉的系列。但游戏发售后，销量竟然达到了系列最高。回过头来看看这款印着竹内印记的《生化危机》，更强悍的剧情表现手法，更多更快的丧尸，更猛更巨大的BOSS，如果你还要挑剔，系列元老级JILL和CHRIS强力回归，外加全面进化的佣兵模式和主流的合作元素，加之CAPCOM不遗余力地宣传和各种公关，你还要奢求什么？因此这个游戏的成功真可谓意料之中。

在游戏发售后，三上真司在接受媒体采访时说“我想我应该不会去玩《生化危机5》，我不会喜欢它的，因为那不是我想要做的游戏。”以三上的脾气，可以理解。他不愿意自己亲手创造的系列落到别人的手中，在接受采访时他也暗示如果换他来制作此作肯定会再次对游戏做出革新。

纵观整个游戏系列，系列的发展也经历了众多游戏类型的转型，比如光枪系列《生化危机：枪下游魂》，《安布雷拉历代记》等外传性质作品，以及PS2时代强调多人合作的《生化危机：逃出生天》，各种掌机的复刻版。这些作品都没能像正统续作一样大放异彩。CAPCOM内部一直奉行的利益至上也直接和三上的游戏理念完全背离。在《生化危机2》和《生化危机4》的开发阶段出现的推翻重做现象就完全是三上的个人行为。他的坚持让之前所有的努力付之东流，股东不高兴了，员工压力也大了；NGC时代的独占计划也不能让CAPCOM获得最大利益，选择当时销量最好的主机发售自家的游戏的确为不二的选择。面对利益和牌坊，CAPCOM选择了前者，而三上选择了离开。其次各种平台复刻版的出现也是CAPCOM为了追求利益最大化的结果。其实《生化危机》也想过要转型，从上文提到的各种外传篇就可以看出。但是外传毕竟不是“亲生”的，不管是人力还是财力都无法和正统续篇相提并论，虽然品质都不算差，但做出来的成品也很难被大多数玩家所接受。在大多数玩家心中，《生化危机》就是三上。三上时代的《生化危机》，每一作相比前作都有很大的进步：《生化危机2》相比前作更加精美的CG，表关里关的设定；《生化危机3》丧尸外型的多样化，与场景内物品的互动，首次实现上楼梯时不用进入读取画面；《生化危机4》的越肩射击，弱化恐怖气氛，增加动作要素，采用关卡制，好玩到不想放下手柄的佣兵模式等等。可以说每一作都是一次进化，这也是系列老玩家们最想看到的《生化危机》。

竹内润刚刚接手《生化危机》，就迫不及待地干掉了三上苦心经营的安布雷拉公司，“创立”了自己的三联（Tricell），他想要做出自己风格的《生化危机》，但也许是担心转型失败会对系列造成毁灭性打击，也许是真的对三上有那么一点敬意，也许是来自公司的压力。总之《生化危机5》在游戏方式上，几乎和《生化危机4》如出一辙。虽然游戏确实也还不错，但是止步不前的玩法，特别是在本世代主机上居然还有站桩射击这种“傻到挂”的设定，还有“恐怖感”这个系列赖以生存的元素在本作中几乎完全感受不到，的确让人爱恨交加。竹内润用最保守的做法，不仅保住了《生化危机》这个金子招牌，更重要的是全平台开花和各种服装章节DLC也为公司带来了极大的经济利益。竹内润才是CAPCOM真正想要的游戏制作人。



■被推翻重做前的里昂。

离《生化危机5》发售已经过去两年，按照续作开发的模式，今年肯定能看到《生化危机6》的情报了，配音演员也从侧面证实了此事。竹内润在接受1UP采访的时候也谈到系列即将转型，“生化危机6将重返系列的原点，回归1，2，3代风格。用崭新的次世代3D风格完美展现生存恐怖解密的传统生化模式。”但同时他也表示，他不会参与《生化危机6》的任何工作，要重新接手这个系列至少也要两届奥运会之后。他坦言在接手《生化危机5》时是在前作及三上真司的阴影下度过的，游戏发售后也听到了许多反对他的声音。从竹内润的话语中我们可以对这个系列重新燃起希望，那种久违的恐怖感，那些令人窒息的丧尸以及前所未有的玩法。但冷静下来不禁又对这个系列产生了些许担忧。

在“《生化危机》系列”止步不前的时候，欧美厂商的游戏正在大肆追赶，并且在本世代已经完全超过日本厂商。就拿最近发售的《死亡空间2》来说，游戏虽然延续了前作的玩法，但是前作令人诟病的地方都得到了改善，IGN甚至用“恐怖游戏不仅只有《生化危机》”的文章来赞美它。从《生化危机5》中可以看出来，“止步不前”不仅是CAPCOM的毛病，更是所有日厂目前的通病。要想在竞争日益激烈的游戏界生存下来，首先得愿意把步子迈出去。《生化危机》要走的路很长，只有超越了自己，才能在众多同类型游戏中傲视群雄。



■评价褒贬不一的系列第五作。

吸血鬼的黄昏

阳光学员：ZHR



▲PS2 时期的《恶魔城》仍有进步空间。

“《恶魔城》系列”如今在你心中是什么地位？是否现在已经很难挤进一线的大作的行列？究竟是什么原因让这个系列从 FANS 心中的位置掉了下来？你是不是也和笔者一样为“《恶魔城》系列”的前景感到担忧？你心目中理想的《恶魔城》新作应该是什么样的？

“《恶魔城》系列”最早一作要追述到 1986 年，然而系列真正大放异彩的时候无疑是无人不晓的《月下夜想曲》系列。诚然，《月下夜想曲》是“《恶魔城》系列”的巅峰之作，无数有着“月下情节”的老玩家提起这款游戏一定会不自觉的竖起大拇指。《月下夜想曲》让无数 PS 时期的老玩家捧为经典中的经典不是没有原因的，在一款很讲究的 2D 动作游戏中融合了诸多 RPG 要素。华丽庄重的背景，神秘的游戏气氛。再多的赞美都是多余，游戏可以做到如此的高度已经很难再找到突破口。这个问题我想一直也困扰着 KONAMI。



▲《月下夜想曲》一直是系列无法超越的瓶颈。

《月下》的成功当然不会让尝到甜头的 KONAMI 轻易放弃这种模式，GBA 上的《恶魔城》都是在《月下》的基础上加一些东西，改一些内容。每次出现新作品都会造成不错的反响，不过评价总是无法超越《月下》，这成为了系列最大的瓶颈。再出几款《月下》LIKE 作品，恐怕很难再让玩家有新鲜感了，怎么办？彻底跳脱 2D ACT 的模式似乎是个不错的选择。

这样的跳脱也可以说是进入 3D 游戏时代所不可避免的，笔者也对这种愿意推翻旧的框架寻找新的突破口的勇敢做法感到赞许。不过说到底，这个大刀阔斧的改革必然会遭到老玩家的各种不适应，不同玩家褒贬不一也是意料之中。玩家们都期待 3D 版的《恶魔城》能够再次达到《月下》的高度，PS2 时期 3D ACT 框架的《恶魔城》一共出了两部，《无罪的叹息》以及《暗之咒印》。这两部作品我们从中看到了这样或那样的不足，《月下》美轮美奂的背景似乎进了 3D 世界里就显得没那么“华丽”了，过多重复的背景是 PS2 时期《恶魔城》最大的诟病。抛开这些不谈，游戏勇于加入了许多的新理念，比如鞭子的连击系统，让我们觉得 3D《恶魔城》还是有搞头的。不过似乎新版“《恶魔城》系列”也很难再攀上《月下》的巅峰，缺少具备成为超一流大作的潜力。PS2 时期的《恶魔城》改变风格后虽然招来争议，却不至于骂声一片，不少玩家对游戏仍然持肯定意见，并对系列的未来充满信心。制作小组在摸索一个新起点的道路上似乎找到了突破口。我们不奢求在一款新概念的游戏中看到十全十美，但制作组是否有诚意，我们在新作身上能否看到未来，这两点就显得十分重要了。

在玩过两款显得有些不成熟的 3D《恶魔城》后，仍在期盼新作的玩家万万没有想到 KONAMI 会在《暗影之王》中将游戏推翻的如此彻底。我们知道，在如今日式游戏西方化的年代，美式《恶魔城》的出现似乎是不可避免的。但我们没想到会来的这么早，这么狠。首先游戏的人设不再美型，我们看不到白嫩嫩的主角，取而代之的是个充满了阳刚味的大叔。不是说大叔不如“小白脸”，是这样的变革难免会令老玩家感到陌生。其他方面的大幅改变也让老玩家很难适应，没有亲切感。看的出，KONAMI 舍得在新版《恶魔城》上砸钱，游戏中的美工，画面，音乐表现都有着一流的水准，霸气十足。可是砸完钱后非要来点美中不足，帧数问题成了游戏发售后玩家们新的开炮点。不过画面说到底的技术方面的问题，解决起来不会有太大困难。可是游戏没了自己的特色就令人担忧了。“《恶魔城》系列”有着自己得天独厚的优势。首先是题材方面，西方欧洲神化背景，美型吸血鬼的故事，鞭子十字架等经典道具，哥特式的背景音乐以及场景。在这个题材领域里让玩家第一个想到的无非就是“《恶魔城》系列”。可能《暗影之王》制作组认为只要在这个大的框架中改变一些细节，新作就一定能获得大家的好评。于是借助系列得天独厚的优势，西班牙版《恶魔城》在游戏性方面给玩家来了个“大拼盘”。我们从游戏中可以看到各种经典游戏的影子，可以说基本上能给它学的都给它学了。PS 时期的《月下》好比是三好学生一样的学习榜样，这回突然摇身一变，成了个懒惰贪婪考试抄袭的恶霸。也难怪不少真饭举着“这货不是《恶魔城》”的旗帜呐喊。借鉴是褒义词，抄袭可就成贬义词了。这样搬别人优点的方法在一定程度上是会让人觉得不会差到哪去，可是续作还能否继续使用这一做法呢？笔者认为恶魔城要想继续将这个系列传承下去还需要更多属于自己的东西。《暗影之王》的黄魂系统让笔者看到了新的闪光点，谜题设计也很讨喜，这两个设定将游戏的可玩性一下提升了不少。将这两点继续发扬光大是不二选择。做到《鬼泣》那样动作性一流的 3D 动作游戏也不是《恶魔城》的强项，更加丰富的要素和可玩性才是《恶魔城》从如今诸多 3D 动作游戏中脱颖而出的利器。



▲新作改变过大让老玩家失去亲切感。

玩完西班牙小组杂烩饭般的《恶魔城》后，我着实为这个系列的前景捏把汗。KONAMI 肯定不打算放弃这个招牌，可是这个系列究竟要往哪个方向发展，如何才能找回当年巅峰的灵魂，成了每个制作者与玩家心中思索的问题。我们不希望看到制作者对如今这个大拼盘式的《恶魔城》自满自足，更不希望看到 2D“《恶魔城》系列”的各种炒冷饭。FANS 心中的“月下情节”期待着系列巅峰的出现，期待着过了黄昏，属于吸血鬼降临的夜晚。



战国出世鬼武者

纱迦



事实上这个特企的主旨是在上一期《游戏・人》制作时便定下来的，当时一看到这篇特企的主题，我第一个想到的就是《鬼武者》。就在动笔写这篇文章时惊悉稻船敬二辞职了，《鬼武者》的未来一下子又增添了很多变数。不过正月里再次提笔之际，很凑巧的又出现一则新的《鬼武者》相关的新闻：小野义德说"是时候让鬼武者复活了！"，而且他还重点提到了多人要素。看来我这"人走茶凉"的担心是杞人忧天了。

《鬼武者》的身世相当显赫。本作为PS游戏开发的它，在被果断移植到PS2上之后，成为首个日本国内出货量超过百万的游戏，这一记录直到《GT赛车3》问世时才被打破。而随后的2代游戏销量正式超过百万，一举奠定了本系列在业界的重要地位。《鬼武者2》问世时，PS2在中国正处于高速发展期，这一作给广大玩家留下了极为深刻的印象，成为PS2玩家记忆中不可或缺的一环。

如今看来《鬼武者》和《鬼泣》和PS2的关系，有点像现在《丧尸围城》和《失落的星球》和X360，这4个游戏在该主机发售初期是绝对的AA级大作，虽然游戏内容秉承了Capcom一贯的硬派作风，但凭借其他方面吸引了大量轻度玩家，正是这种"软硬兼施"的做法，才使得它们能够在主机拓荒期创下不俗的销量。如果要推出续作的话，这几个光荣传统依然要大大加强。

明星合作

《鬼武者》最脍炙人口的卖点当然是与明星的联动。《鬼武者》请来了金城武，《鬼武者2》请来了松田优作，《鬼武者3》在找回金城武的同时又请来让・雷诺。《新鬼武者 幻梦之晓》虽然没有请任何明星，就连明智左马介也改成大众脸，但两首歌都是请滨崎步演唱的。可以说，没有明星，就不算《鬼武者》（比如GBA上的《鬼武者》）。

三条腿的蛤蟆不好找，两条腿的明星一大把。但要想找到一个适合游戏风格，切实带动销量的明星并不是一件容易的事情。1代的金城武就是相当成功的范例，大帅哥在亚洲地区人气颇高，在欧美人眼里也不碍眼。2代的松田优作尽管在日本国内家喻户晓，但在日本以外的地区就比较抱歉（中国PS2玩家里看过《人证》的人并不多），其造型也显得忒苦大仇深了。稻船痛定思痛，这才在3代请出国际巨星让・雷诺。

如果《鬼武者》要出续作，一定得按AA级大作的标准来开发，请巨星的钱不能省。其实如今在好莱坞打拼的亚裔明星已经比过去多了不少，个人感觉渡边谦就是个不错的选择。

惊艳画面

"《鬼武者》系列"吸引玩家的另一大法宝便是超强的画面表现力。出在PS2初期的1代自不必说，到了2代时画面又是突飞猛进，Capcom将3D建模结合实景的做法实实在在让玩家明白了什么叫惊艳。至今仍记得在海边与幻魔界最强剑士的那场战斗，不断冲刷海岸的海浪令观众无不动容。到了3代，等着玩家的是更大的场景、更多的敌人，安土城下的大混战场面做到了极致。

如今Capcom的技术力还是有口皆碑的，如今3D动作游戏已有《战神》珠玉在前，《鬼武者》新作要想在视觉效果上令人一亮，除了要有技术力作为保证之外，场景设计也得花大功夫才行。《鬼武者》所处的日本战国时代，到处都是断垣残壁，所谓的城池也是小家子气得要死，和《战神》系列"营造的希腊神话氛围完全不可相提并论，因此这次《鬼武者》新作肯定得多做一些奇幻场景，或是把日本知名的旅游景点搬出来，甚至再次将舞台搬到海外，这样才能令人眼前一亮。不然就算你把安土城做得100%还原，也不能让日本以外的玩家拍腿叫好。

华丽一闪

一说到"《鬼武者》系列"的战斗系统，大家首先想起来的自然是华丽的一闪。当敌人攻击到你的一瞬间按攻击键，就可以使出一闪，其实用性和观赏性都是一等一的。一闪在初代里只是初现端倪，到了2代便已经成为玩家的杀手锏。一闪的变化也相当多，例如连一闪、弹一闪，到了《新鬼武者》里甚至还有玩家主动发起的一闪。可以说，没有一闪，就不是《鬼武者》。

一闪在《鬼武者》新作里是肯定不能少的，但究竟怎么变是个问题。从游戏平衡性出发，一闪作为一种攻击技巧，其威力和使用难度肯定得成反比。从一闪最基本的发动条件来看，一闪毫无疑问是一种高难度攻击技巧，但到了后面几作，Capcom可能是为轻度玩家着想，不断削弱一闪的使用难度，到了《新鬼武者》更是可以主动一闪，这就完全背离了设立一闪的初衷。前面已经说过了，《鬼武者》是一款"软硬兼施"的游戏，对于重度玩家来说练出无人能及的一闪功夫便是游戏的最大魅力。对于他们来说，一闪难度变低之后，整个游戏的魅力就荡然无存了。

对于新作的一闪，我认为还是在2代和3代的基础上进行微调比较好。其实这两作已经有很多体贴轻度玩家的相关设定了，例如低难度下连续按键即可使用连一闪，装备黑之首饰后可以消耗体力来使出一闪等。我想如此照顾已经相当体贴了。

多人模式

其实就算小野义德没放话，《鬼武者》新作加入多人模式也应该是八九不离十的，毕竟这是如今业界的大方向。"《鬼武者》系列"曾经有过多人游戏的作品，那就是PS2上的《鬼武者 无赖传》，一款乱斗型的游戏。把这种玩法改一下加入到新作里当然可以，不过显然不能成为卖点。



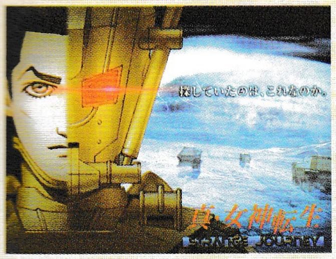
像《丧尸围城2》那样的两人合作通关应该是相当讨巧的设定，做起来也不难。另外也可以考虑像《神曲 地狱篇》那样加入两人合作的专用关卡，甚至加入关卡编辑器，这样绝对能获得满堂彩。但大家都知道"《鬼武者》系列"卖的是一闪，对帧数要求相当高的一闪能否在网络环境中完美实现，这是一个相当大的问题。对于动作游戏来说稍有延迟便会极其不爽，至于一闪这种JUST FRAME技巧，那就不用想了。对于Capcom的程序员来说这绝对是一个极大的挑战。

我坚信《鬼武者》新作肯定已经在开发中，小野义德的话只是造势而已，快的话大概E3就能见到第一段视频了。作为系列的支持者，本人在满心期待的同时，还有一个小小的心愿，那就是：这次千万别再加入"一气"（注）这个称号啦！

注：称号"一气"的获得条件为不存档通关，这个条件不难，但要想和其他称号同时获得就相当困难。《鬼武者3》至今无人能做到最高难度下全称号通关，原因就在于这个"一气"。

“女神”热潮的兴衰

九兵卫



▲新生的《真・女神转生 奇幻之旅》并没有给系列带来期盼已久的转机。

“女神转生”最早由日本小说家西谷史同名小说改编，和刚刚起步的《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《伊苏》属于同一时期诞生的角色扮演游戏。这四部日本老牌 RPG 中，《女神转生》的设定最另类，上手也最为生涩，正因如此，作品在发售初期并没有得到多少玩家的关注，但随着核心 FANS 以及高龄玩家群体的增多，越来越多的人开始喜欢上这个具有独特魅力的系列，贯穿始终的个性造就了“女神”的成功。

和大多数同类角色扮演游戏不同，“《女神》系列”没有健康向上的主题，游戏背景阴暗晦涩，故事中充斥着各种恐怖离奇的怪谈以及耸人听闻的都市传说，人性与社会的阴暗面在作品中显露无疑。这种凌驾于现实与幻想之间的定位，在游戏领域开创了先河，也让该系列从此被玩家记住。

除了世界观，游戏在系统上也十分另类，“收服仲魔”以及“恶魔合成”系统大大增加了游戏的变数以及难度，老玩家与初心者之间被很明确地划分出界限。采用类似《巫术》的 3D 视角迷宫画面也是系列的一大成功之处，第一人称的迷宫视角虽然以当时的家用机机能并不能完美展现，但这一新奇的理念却给玩家带来了前所未有的代入感，诠释了迷宫探索的全新乐趣。短短的几年间，不仅《女神转生》的本篇大放异彩，系列还衍生出《女神异闻录》、《恶魔召唤师》这另外两大相辅相成的系列，同样赢得了玩家的好评，销量也非常理想。

然而，不求进化便会被时代淘汰，这是决定进步或是落后的法则。当盛极一时 PS2 步入晚期后，一直都很“滋润”Atlus 以及整个“《女神》系列”却不知不觉在后起之秀们的排挤下一步步走向冷落……



▲《P3》和《P4》是 Atlus 较为成功的突破与转型，面向的玩家群体也变得大众化。

Atlus 的梦魇

对于从那个时代走过来的玩家而言，Atlus 就意味着“女神”。Atlus 的三位创业者：原野直也、横山秀幸、冈田耕始，原本都是 Tecmo 的社员，他们在 1986 年创立 Atlus。而日后成为 Atlus 主力的第一研究开发部，正是制作 FC 版初代《女神转生》的制作小组。1990 年 4 月发售的《女神转生 II》，仍旧是 Atlus 开发，但由 Namco 负责发行。制作人冈田耕史在本作基本确定了系列的架构与系统，很多沿用至今的设定都已具雏形。而从本作开始，游戏中登场的主要人物以及恶魔的造型设定，也改由金子一马开始负责。



▲来自“《女神》系列”的经典恶魔雪人（ヒーホー）是 Atlus 的吉祥物。

刚起步的 Atlus 资质尚浅，因此在游戏的制作、开发、发行等贩卖受到 Namco 不少的协助。后来 Atlus 脱离了 Namco，自行制作并发售“《女神》系列”作品。为了对此进行区分，此后《女神转生》的游戏名称中正式加上“真”这个字，成为了现在的《真・女神转生》。

2000 年以后，经历十年高速成长期的 Atlus 运营收益开始出现下滑，原本作为主力的游戏部门甚至要靠旗下的街机以及博彩业务来填补亏损。Atlus 曾经一度在其官方网站中宣布，鉴于集团出现严重亏损而决定中止所有游戏的开发工作，并重新就有关工作的开发成本与收益进行检讨。造成这一现状的原因，和 Atlus 发展策略过于保守、错过拓展新市场的时机密不可分。眼看苦心经营起来的老品牌渐渐被坐吃山空，转型的突破口却一个都没找到，等觉察到问题与差距，这才惊讶地发现时代早就变了。日本 Index HD 会社于 2010 年 8 月 30 日宣布吸收合并旗下连结子会社 Index 和 100% 控股子会社 Atlus。

破壳而出的前兆？

作为 Atlus 所剩无几的王牌，《女神转生》以及《女神异闻录》这两个品牌这两年依然出现在玩家的视线中，不过这其中绝大多数作品属于包赚不赔的复刻，完全原创的近几年只有 NDS 上的《女神异闻录 恶魔幸存者》和《真・女神转生 奇幻之旅》两部。大多数同行早已步入次世代家用机游戏开发数年之久，而 Atlus 却至今没有拿出任何一部 PS3/X360 平台的“女神”作品，无论技术还是经验，已经毫无疑问地落后了一个时代。经过一年的休整与招兵买马，“女神”小组的第一部高清作品——《凯瑟琳》因运而生，游戏虽然风格依旧，制作阵容也还是那套老班底，但却没有挂上“女神”的名字。Atlus 想以此作为试水之作，同时也怕因为经验的不足而坏了招牌。所幸的是，以目前来看游戏的素质以及玩家对于本作的反响都还不错，至于接下来嘛，用那句古话来说就是——一切全看造化了。（笑）



▲大胆走成人化路线的《凯瑟琳》时下非常具有话题性。

“《女神》系列”年表（家用机 & 掌机部分）

1987 年
9 月 11 日：女神转生（FC）

1990 年
4 月 6 日：女神转生 II （FC）

1992 年
10 月 30 日：真・女神转生（SFC、PCE、MD、PS、GBA、VC、PSP）
12 月 23 日：女神转生外传（GB、GBC、GG）

1993 年
11 月 19 日：女神转生外传 II （GB、GBC）

1994 年
3 月 18 日：真・女神转生 II （SFC、PS、GBA、PSP、VC）
10 月 28 日：真・女神转生 if（SFC、PS、Win2000、PSP、）

1995 年
3 月 24 日：女神转生外传 特别版（GG）
3 月 31 日：旧约・女神转生（SFC）
12 月 25 日：真・女神转生 恶魔召唤师（SS、PSP）

1996 年
4 月 26 日：真・女神转生恶魔召唤师 恶魔全书（SS）

1997 年
11 月 13 日：恶魔召唤师 灵魂黑客（SS、PS）
12 月 23 日：恶魔召唤师 灵魂黑客 恶魔全书第二集（SS）

1999 年
6 月 24 日：女神异闻录 Persona 2 罪（PS）

2000 年
6 月 29 日：女神异闻录 Persona 2 罚（PS）
11 月 17 日：真・女神转生 恶魔之子 黑之书・赤之の书（GB、PS）

2001 年
7 月 27 日：真・女神转生 恶魔之子 白之书（GB）
7 月 27 日：真・女神转生 卡片召唤师（GB）

2002 年
11 月 15 日：真・女神转生 恶魔之子 光之书・暗之书（GBA）
12 月 5 日：真・女神转生 NINE（Xbox）

2003 年
2 月 20 日：真・女神转生 III （PS2）
7 月 25 日：真・女神转生 恶魔之子 谜题决战（GBA）
9 月 12 日：真・女神转生 恶魔之子 炎之书・冰之の书（GBA）

2004 年
1 月 29 日：真・女神转生 III 狂热版（PS2）
11 月 4 日：真・女神转生 恶魔之子 Messiah Riser（GBA）

2006 年
3 月 2 日：恶魔召唤师 葛叶雷道对超能力兵团（PS2）
7 月 13 日：女神异闻录 Persona 3（PS2、PSP）

2007 年
4 月 19 日：女神异闻录 Persona 3 FES（PS2）

2008 年
7 月 10 日：女神异闻录 Persona 4（PS2）
10 月 23 日：恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王（PS2）

2009 年
1 月 15 日：女神异闻录 恶魔幸存者（NDS）
10 月 8 日：真・女神转生 奇幻之旅（NDS

止步不前还是谋求新生
——谈"《洛克人》系列"的未来

—— 洛克

说起《洛克人》这个名字，相信不少从FC时代走过来的老玩家对此都不会陌生。这款由动作游戏大厂Capcom制作的硬派动作游戏从1987年12月17日发售至今，凭借其超高的难度、良好的平衡性和丰富的隐藏要素征服了大量动作游戏爱好者。在这24年里，"《洛克人》系列"也从最初的动作类游戏渐渐发展为包含角色扮演、赛车、动作冒险等众多分支的庞大家族，乍看之下该系列的前程似锦，实则不然。2010年10月29日，就在Capcom发表4～9月半年期财报的第二天，该公司的知名制作人稻船敬二在其博客上发表辞职声明。无论稻船的辞职是出于什么原因，这名被世人称为"洛克人之父"的制作人的突然离去，对Capcom来说不仅标志着一个游戏系列的结束，同时对"《洛克人》系列"的FANS更是一个沉重的打击。对此我们不得不对《洛克人》这个系列的前景表示担忧。



动机不纯的失败续作

相信和洛克一样伴随系列一路走来的老玩家都不难发现，从《洛克人X5》开始，游戏的平衡性逐渐变差，一些拥有逆天能力的盔甲和技能的引入使游戏难度剧减，例如《洛克人X5》中的天鹰盔甲，其能在空中自由飞翔一段时间的高机动性和不俗的输出能力让游戏玩法产生极大变化，此时担任制作人的稻船敬二明显没有广泛采纳玩家的意见（"《洛克人》系列"的制作人最初为北村洋，1988年北村洋辞职后，该系列交由藤原得郎负责，几年后，藤原得郎也离开了Capcom，这时《洛克人》才交给了稻船敬二，当时正是Capcom开始打出制作人名号的新时代，就这样稻船敬二十分幸运的被广大玩家所熟知），此后《洛克人》系列便开始走上歧路。为了吸引新玩家达到进一步扩大市场的目的，该系列在PS2平台上的第一款作品《洛克人X7》更是剑走偏锋，将游戏从原有的2D场景强制更改为3D场景，可惜这种背弃自己风格的做法不仅未受到玩家的认同，反而让本作陷入了万劫不复的境地：对外不能满足广大FANS的需求，对内无法为下一作做好有力铺垫——苦等多年的正统续作却素质一般，这种打击致使当时流失不少核心玩家，现在回想起来，你会发现这种失败和负责人稻船敬二的功利主义不无关系。



当稻船敬二接手"《洛克人》系列"时，被誉为系列最强之作的《洛克人X4》刚刚问世，原本"《洛克人X》系列"在计划初期只打算以五部曲的形式完结，但是在《洛克人X5》发售不久，稻船敬二就因开发《鬼武者》的所需资金不足而头疼不已，"《洛克人X》系列"自然成为了稻船敬二头脑中的吸金利器，而一部赶鸭子上架的《洛克人X6》也就由此诞生。由于开发周期过短，使本作在平衡性、隐藏要素的设定方面都不如其前作《洛克人X5》。而作为探路石的《洛克人X7》更是恶评如潮，如要追究起该作差的原因，不外乎以下几点：其一、游戏首次3D化后并没有给玩家带来多少视觉冲击，反而因为游戏糟糕的视角让某些场景的难度直线上升；其二、游戏的一些技能太过逆天，ZERO的一些招式不仅有秒杀大型杂兵的恐怖威力，就算用来对付BOSS也能将对方轻松斩于马下，使战斗的平衡性完全被打破；其三、作为系列主人公的X在游戏初期是无法使用的，只有当玩家成功解救出相应数量的人质后才能使用，这也是最令人费解的地方。拥有过多不合理因素的本作势必无法得到玩家的认同，面对玩家的斥责，Capcom只得祭出其最后王牌——开发一款全新的系列满足玩家的需求。

换汤不换药的新系列

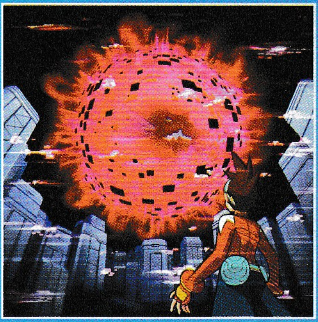
自从进入千禧年后，"《洛克人》系列"在掌机和家用机两个平台的地位可谓是彻底调换一番。比起横尸遍野的家用机平台作品，《洛克人》凭借家族新秀《洛克人ZERO》和《洛克人EXE》两大系列，在掌机平台可谓是呼风唤雨无所不能。"《洛克人ZERO》系列"更是



被不少玩家认为将有可能超越其前辈"《洛克人X》系列"，成为《洛克人》家族的全新顶梁柱。可惜好景不长，从《洛克人ZERO2》开始该系列逐渐呈现出吃"老本"的现象，打败BOSS后获得EX技和之前作品中打败BOSS取得新技能的设定如出一辙，从3代开始引入的部件系统也让玩家看到"《洛克人X》系列"的影子，游戏难度也因为这些要素的加入一降再降，最终"《洛克人ZERO》系列"只出了四作就草草收工，让人不免有些遗憾。而"《洛克人EXE》系列"在短短的几年时间里就出了好几部续作，从属性变身到灵魂共鸣，乃至再到兽化和十字融合，虽然系统都略有变化，但是骨子里还是透不出任何新意，玩多了总会给人乏味的感觉。

迟迟不出的正统续作

也许是次世代的开发成本太高，亦或是传统动作游戏已经逐渐没落，几年来《洛克人》的新作只有开发成本和风险都少的可怜的《洛克人9》和《洛克人10》这两款下载游戏。将要发售的新作也只有在3DS平台的《洛克人DASH 3》这款带有实验性质的游戏而已，显然这款游戏不能让我们抱有太大的期待。下一款重量级《洛克人》游戏是一部全新系列，还是《流星洛克人》的最新作，或者是让众FANS苦等多年的《洛克人X9》？其实无论下一款作品是什么，只要制作商拿出诚意，做出一款让玩家满意的游戏，相信《洛克人》必然会重新获得玩家的认可，再次成为动作游戏的顶梁柱。



莫让巨堤溃于蚁穴

——“杞人忧天”眼中的《王国之心》

八重樱

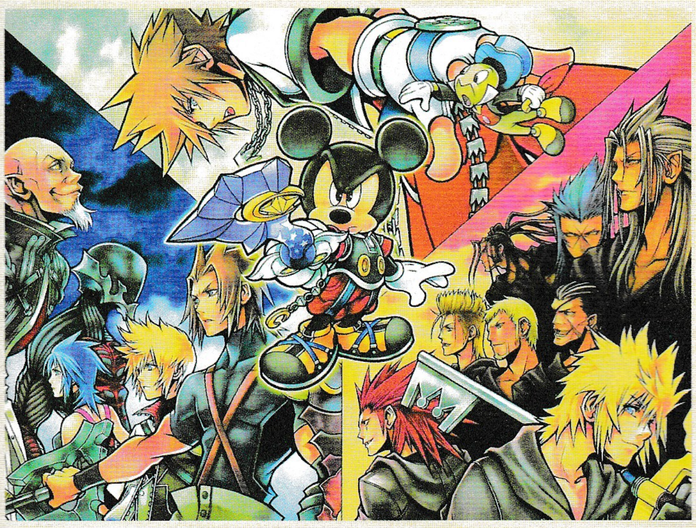


第一次接触到《王国之心》这个系列，还是2002年暑假去上海找朋友玩的时候。朋友得知我是提姆·波顿老爹和《圣诞夜惊魂》这部动画电影的忠实粉丝之后，一脸神秘地对我说：“那么有一个游戏你一定会非常喜欢的！”说罢，她便从电视旁的光盘堆中翻出了一张游戏塞进她的PS2厚机里，于是在电视屏幕上我诧异地看到一个穿着夸张服饰、手持钥匙的少年与唐老鸭、高菲一起穿越到了万圣节镇上，在这里，迎接他们的不仅有满脑子怪点子的南瓜王杰克，还有一些被称为nobody的小怪物们总在不失时机地疯狂攻击着他们。朋友说，这个游戏叫做《王国之心》，是制作过“《最终幻想》系列”的史克威尔和迪士尼“搅基”之后的产物。一转眼，近九年时光飞逝而过，我已经成为了“《王国之心》系列”最铁杆的粉丝，投入在这个系列上的时间也是所有游戏之最，我可以自豪地对每一个玩友说：“‘《王国之心》系列’是我最喜欢的游戏，没有之一。”但或许是因为“爱之深”所致，在我的心中属于《王国之心》的那片天空中总是萦绕着一团挥不去的阴霾。的确，这几年来本系列一直处于如日中天的境地，起步较晚的它已经后来者居上，与《勇者斗恶龙》和《最终幻想》一起并列为SE的三大支柱品牌，但并不意味着它不存在可能会导致其溃败的“蚁穴”。

《王国之心》的诞生之路并非一帆风顺，光是与迪士尼在设定上达成统一共识就已经令史克威尔叫苦不迭，如何才能让日系美型风格的角色毫无违和感地融入到迪士尼的梦幻世界中去也颇为考验剧本水准。史克威尔会让原本只是插画师的野村哲也指导《王国之心》本身就有着放手一搏的性质，能做成功当然最好，倘若失败也不至于砸了自家招牌。尽管初代《王国之心》存在着一些不容忽视的明显缺憾，但作为野村哲也向游戏制作人转型的第一步，它所展现出的大胆创意玩法与出众的剧情表现已足以让其从SE的众多优秀作品中脱颖而出，相信每一个静下心来体验过游戏的玩家理应都不会做出负面评价。只是那时候，大家很难料想到这部作品会走得这么远。毕竟，从一代《王国之心》的剧情来看，是典型的邪不压正、光明必将战胜黑暗的英雄主义路线，整体基调极为光明向上，加之迪士尼的经典卡通人物混入其中和简单易上手的游戏难度，便给人留下了受众群年龄层偏低的印象。

诚然，玩家们都很清楚野村哲也是个特立独行的制作人，从他当年果断建议弄死女神爱丽丝就能看出这个男人绝对不会满足于一个积极向上的完美童话。他要借由这个系列缔造出属于自己的王国，一个光明与黑暗并存、善良与邪恶同在、既有最为纯粹的惺惺相惜也有深不可测的集团利益的复杂世界。于是在《王国之心 记忆之链》中出现了娜米妮、迪兹和神秘的“机关”成员；到了《王国之心 II》时，十三位机关成员全部浮上水面，其中第十三名成员罗克萨斯竟然是索拉的无存；《王国之心 358/2 Days》干脆对罗克萨斯的身世进行补完，并引出十四位机关成员西恩；就在玩家几乎要哭爹求娘跪求野村快点把《王国之心 III》吐出来的时候，他却把索拉和利库放到一旁，转而讲起了十年前的键刃战争……原本并不复杂的故事被野村一铲子一铲子挖成了无底深坑，当初义无反顾跳入坑中的众多玩家们只能眼见着天空离自己越来越远而无助地捶胸顿足。挖坑不填的最大弊端就是会导致设定上的前后矛盾，举例来说，No.XIV的西恩就像是故意为了增加罗克萨斯剧情的催泪程度而生生硬掰出来的一个人，其存在从头至尾都显得画蛇添足。接下来的《王国之心 梦中诞生》捧出了三名新主角，也让人物之间的关系变得更为错综复杂，赛阿诺特的身体属于泰拉，精神却是MASTER赛阿诺特；梵、索拉与罗克萨斯之间不能不说的“三角关系”；MASTER赛阿诺特和MASTER埃拉奎斯同样也是谜团满载。至于无心和无存的定义，不少玩家已经能隐约察觉到与安塞姆报告中所记载的有所不同，恐怕在后期还将会有翻案的可能。





抛开剧情深坑不谈，《王国之心》各作品间品质的良莠不齐同样令玩家诟病。自从《王国之心 II》之后，这个系列就一直围绕着掌机平台打转。虽然每一作都力争求新求变，但却不足以令玩家忽视掉某些显而易见的BUG。依然是以《王国之心 358/2 Days》为例，在所有的即时演算影像中，西恩都是远看戴着帽子、近看又是摘掉帽子的，另外所有人物在对话时口型都不会动。这些原本可以避免的小问题虽然不会影响到游戏游玩，但却会让玩家对于制作组的诚意打个折扣。相比之下，《王国之心 梦中诞生》却凭借创意十足的全新系统彻底征服了玩家，信心指数也随之大幅回升。据说下一个新作《王国之心 3D》的系统将会预示着《王国之心 III》的进化方向，而从目前公布的演示影像可以看出，这个系列正在进一步向着更快的速度感、更流畅的战斗与爽快感的方向进化，我相信，只要制作组能对作品更为严格地把关，莫让不该出现的“蚁穴”一点点蛀蚀掉玩家的爱意，“《王国之心》系列”仍将一片光明。

Square Enix“西进任务”路在何方？

脆薯条

——小谈“《前线任务》系列”的未来

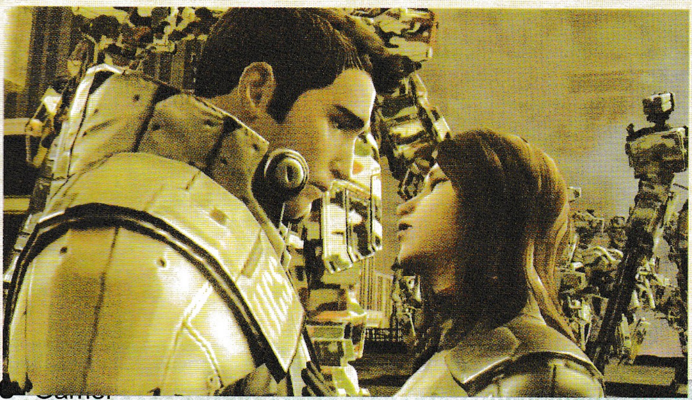
自从河田洋一上台之后，我对SE的抵触情绪就越发不可收拾，SE未合并前的两块金字招牌无非是“《最终幻想》系列”与“《勇者斗恶龙》系列”，但在这两个吸金利器的周围还有许多优秀的作品，例如玩家们广为熟悉的《圣剑传说》、《王国之心》、《浪漫沙加》、《半熟英雄》、《武藏传》以及《前线任务》等等。

说到《前线任务》，PS2时代的三个策略型机器人游戏的顶梁柱之一，相比《机战》与《装甲核心》，《前线任务》的世界观比较现实，而且机体设定更贴近我们印象中的机器人。游戏之中的每一个专有名词都经过精心铺垫，就连一个空架企业都有着非常详细的表述。其实要追溯的话，《前线任务》的足迹遍布各个时代，历经SFC、PS、PS2的几经风雨，它已经成为了一个不朽经典。但进入次世代后，我们却遇见了一个名叫“西进任务”的游戏……这真的是继承《前线任务》基因的开拓者吗？很显然，答案是否定的，它只是一个单纯的变种，或者说是走在西进之路上的一个小小试验品。

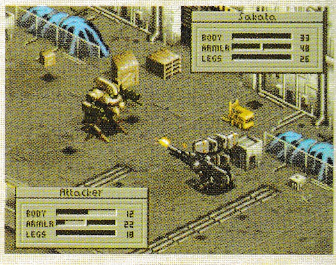
西进任务的理论思想

记得SE有那么一句口号——“平衡业界”，注重西方市场在进入次时代后显得越发明朗，同时欧美游戏制作的技术已经超越日本一大截，越来越多的欧美游戏开始融入日本本土游戏市场。而作为一个游戏开发公司，SE毕竟是第三方的龙头，自然而然地要做好老大哥这个榜样，带着手下的小弟们一起去新大陆站稳脚跟。于是乎，河田洋一找来了第六开发部部长土田俊郎。

在我们眼中，欧美人的游戏世界主打“车”、“枪”、“球”，而且对机器人比较偏执，《前线任务5》在欧美卖了200万，如果把续作改成他们喜欢的射击，加上精致的画面，那么无疑将是必赚的买卖啊。或许是土田俊郎夜观星象早知西进必败，他并没有亲自负责这款游戏，而是交给了《寂静岭 归乡》的制作小组Double Helix负责。土田俊郎这一下颇有“司马懿诈病赚曹爽”之举，但相信他亲眼目睹自己一手栽培起来的游戏被他人整容，又遭遇滑铁卢，心里一定不是个滋味，毕竟《前线任务3》与《前线任务4》纯粹是因为时运不济，并非缺乏诚意而导致销量惨淡。好不容易在《前线任务5》中一雪前耻，如今又要让他“六出祁山”，这岂不是强人所难？土田俊郎并非无能之辈，无奈河田洋一当道，进退两难。SE西进大旗之下，《前线任务 进化》蓄势待发，河田洋一自信满满：“大丈夫だ，问题ない！”



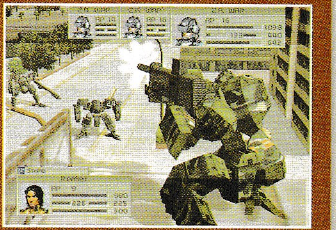
现实与理论的差距



俗话说“期望越大，失望越大”，这下SE算是赔了夫人又折兵，获得的只是日本首周5万的销量成绩，仅此而已。反过来看看欧美市场的反应如何，可以说压根就是一片寂静，毫无反响。旁观者清、当局者迷，我非常理智地对《前线任务 进化》这个游戏下了一个评论，那就是——“太差”。究其差的原因，包括几点。第一、游戏的画面太寒酸，人物建模粗糙、机体建模不够精细；第二、游戏内容缩水严重，接近快餐游戏；第三、制作不用心，机体数量少、任务单调、音乐令人乏味；第四、盲目西进、没有审时度势。

我不知道河田洋一自己有没有玩过之前的作品，或许连他自己都不喜欢机器人题材的游戏吧。高高在上的他位于决策层的顶端，只关注于大方针的制定，而成功与失败那是制作小组与监督应该关心的问题，或许这也是我个人一厢情愿的想法，但我真的不希望看见这个系列如此走下去，难道《前线任务》的未来将是横尸在通往欧美世界的彩虹桥上吗？前不能满足欧美玩家的胃口，后无法让本土老玩家满意，岂不是进退两难，自寻死路？总之，这次的西进绝对是一次失败，SE又损一员大将，土田俊郎无力回天，第六开发事业部士气低落。

路在何方？



失败对于土田俊郎来说算是家常便饭的事了，何况此次失败并不是命中注定，无奈西进大旗之下，总有人要身先士卒，可谓“君要臣死、臣不得不死”。其实我们也可以换个角度去考虑，这次TPS版《前线任务》或许是SE的试水之作，在了解了理论与现实的差距后，河田样一会听信忠言，不再盲目西进。当然，就我个人对于河田样一这个人的认识，这种几率实在是微乎其微啊。不过《前线任务 进化》遭此失利我却心中暗喜。纵观SE西进大军之中，还有无数名作无不夭折，河田洋一可以把手下招牌作品尽数西化，早晚也会轮到《前线任务》。另外我更不想看见《前线任务 进化》在西进的道路上取得成功，这样一来它会成为第二个“《最终幻想》系列”，成为复刻、移植频率极高的量产游戏。写到此处，我相信土田俊郎所率领的第六开发事业部因该有足够的时间去琢磨《前线任务6》了，该系列的未来依然还是有极大的潜力，当年PS2时代的机器人策略游戏三巨头，目前唯有《装甲核心》与其竞争，但其素质与销量也均不让人满意，而另一个《机战》却迟迟未能在高清主机上显露，取而代之的则是《异世纪传说R》这种拖延时日的滥竽充数之作。翻身的空间还是非常大的，就看接下来如何发扬“《前线任务》系列”的精髓，做出真正让玩家称赞的游戏，超越5代所取得的辉煌，此时无需重整西进，自然而然地就会站在通往西方世界的彩虹桥上。

山中无大佬，小弟难称王

胜负师



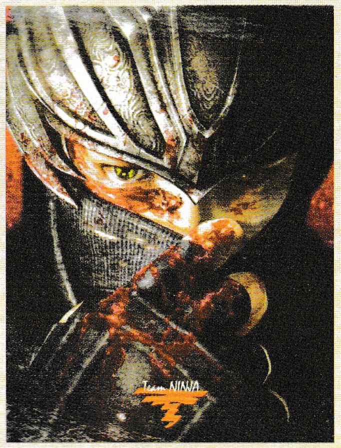
如果有人问我，对哪些游戏作品的前途表示担忧，那迷倒众生的“三大 ACT 系列”一个也跑不掉。记得当年曾与同事、同行、同好一起争论过《鬼泣》、《战神》、《忍龙》三大动作游戏谁才是站在金字塔尖的那一位，如今看来虽不能说是浮云，但也都“俱往矣，数风流人物还看明朝”。这一边，鬼泣饭边戳着 4 代的脊梁骨边等 5 代，可等来的却是个整容失败的“蛋钉哥”；那一边，奎托斯苍海一声笑，霸气爷们儿吼，伟大的三部曲业已落幕，接下来的故事怎么整，完全得祈祷编剧的心情和想像力。不过 Capcom 还没有逆天到给新《鬼泣》加上正统序号，而曾为“忍者理论”扛旗的我也很愿意认真品尝一下《天剑》画面、《奴役》手感的“鬼泣外传”是酸甜苦辣还是浓稠细滑。此外，在阴曹地府三进三出的奎爷也不会那么容易就升仙的，再加上现在又多了个弟弟迪莫斯，就算 4 代要等上一段时日，来个外传先顶着，或在新掌机 NGP 上再搞出个三部曲也不足为奇。比起玩 FREE STYLE 的《鬼泣》和玩视觉系、剧情派的《战神》，个人觉得前景最堪忧的反而是其中最硬派的《忍龙》。

自 2008 年 6 月，功高盖主的板垣大佬一怒之下离开老东家，之后他先是拿着单反到处乱拍，玩票玩舒坦了又不甘寂寞地创办了自己的游戏工作室“英灵殿”，现在在 THQ 旗下龟速开发自己的单飞第一炮《恶魔三全音》。去年 TGS 又和同样超有个性的神谷老大一笑泯恩仇，不管小岛秀夫是不是和事佬，这三位业界奇才算是埋下了合作的种子，留给广大玩家诸多谈资和想像的空间。至于和“硫酸脸”已脱离干系的 Tecmo 可就没那么幸运了，先是股价大跌，差点被某“业界毒瘤”恶意收购，事后虽找到了与“暗荣”联姻自救的出路，不过怎么说都是寄人篱下。直至 2010 年 4 月 1 日，Tecmo 正式解散，其一切权利义务由光荣继承，世上不再有“脱裤魔”，Tecmo 火红的 LOGO 也随即成为历史的尘埃，这一切怎不叫人唏嘘。

至于曾在板垣领导下为 Tecmo 立下赫赫战功的 Team Ninja 虽没有遭遇解散的命运，但已转入小弟时代的 Team Ninja 无疑失去了大佬时代的精、气、神。执掌大权的“小弟”早矢仕洋介迄今为止的成绩单表面还算光鲜，NDS 上《忍者龙剑传 龙剑》，Wii 上的《银河战士 另一个 M》，最近还要以《死或生 多重维度》为 3DS 保驾护航，其中最出名的还是“《忍者龙剑传 Σ》系列”。但已经发售的几款作品多多少少都有些让系列粉丝纠结的问题，而此类问题又在《忍龙 Σ2》上暴露得最为彻底。说实在的，初代《忍龙 Σ》倒也没有什么罪大恶极的过失，我们可以将其视为现在流行的名作高清化的雏形，《忍龙 Σ》刚推出时，就有国外媒体做过第一关的对比视频，与 Xbox 版相比画面提升的确明显，细节变化丰富，光这一点就有让人重新体验的理由，不过越往后这种变化越小，技术优势趋于浮云。系统流程方面的改变则比较小，毕竟当时大哥还在，小弟不敢给《忍龙》动大手术，追加战斗和追加要素只是点缀，不像《忍龙 Σ2》那样反客为主。即便是简单的修修补补，和原作区别不大，也没有得到大哥的认同，板垣曾在公开场合表现出对《忍龙 Σ》的不屑一顾，当时还有不少玩家对地位尴尬的早矢仕小弟表示过同情，觉得“硫酸脸”有些不尽人情。

到《忍龙 Σ2》时，板垣出走，Team Ninja 处于原神出窍的状态，急于证明自己的小弟在《忍龙 Σ2》上大展拳脚，结果正如玩家们所见，这是一款穿着《忍龙 2》外套的其他游戏，很多地方都改得匪夷所思，难度和节奏把握失控。《忍龙 Σ2》流程难度有不小的下降，一方面是像“爆忍”等强力的兵种组合所剩无几，另一方面是增加新 BOSS 战和女性角色关卡的同时，又删掉了不少 BOSS 和战斗，甚至不惜把流程中的百人斩挑战全部删光。解决 2 代拖慢问题采用的不是资源优化、技术提升，而是不需要任何智商的减少同屏人数，这让兵种组合更加匮乏。以上两点令玩家不得不经常面对空荡荡的场景，甚至还会出现前行几十秒也遇不到一个敌人的大冷场。为了把下降的难度再提起来，在高难度下，从 BOSS 到杂兵，人人都有可以秒杀玩家的招式，对合理难度的思考就这样变成了简单粗暴的提升伤害值。系统方面，无限弓箭加自动瞄准把几场十分考验射击技巧的战斗变得索然无味，最让人啼笑皆非的是对武器升级系统的修改，武器升级不需要花钱（钱只能用来买药，再无其他用处），随流程一次只能升一级，但到游戏中期，有一次升级机会却无法使用，因为现有的武器已全部升满，而之后拿到新武器时这次机会已经错过，导致通关时无法将所有武器升至满级。连算术都没有学好的小弟倒是很会对歪脑筋，比如用左右摇杆控制乳摇的低俗设定来吸引眼球。当然，还有那个很不成熟的联机任务模式，明明是系统自身存在缺陷，Team Ninja 却公开对玩家进行嘲讽，真不知道小弟是如何管教他的小弟的。还好最后有人发现了良性 BUG，用史上最难获得的白金奖杯对其进行了最有力的还击。

最近，早矢仕放出话，《忍龙 3》



会在今年 E3 上放出 DEMO，也就是说三大 ACT 的中《忍龙》的正统续作应该是玩家最早能够体验到的。综合来看，Team Ninja 自《忍龙 2》时期在技术上已经显得有些捉襟见肘，拖慢、画面撕裂、视角问题一直没有得到很好的解决。Σ 两作再怎么说也是加强版，有着大量的可利用资源和技术支持，和开发完全新作的概念肯定是不同的，就《忍龙 Σ2》的表现来看，小弟的功力有限，设计理念混乱，有时还自作聪明。他在近日接受采访时称，《忍龙 3》的革新之处不同于 2 代的肢解，在于新颖的砍人，让玩家切实感受到砍穿敌人时的阻力和骨头断裂的感觉；游戏没有妹子可以使用；难度会比《忍龙 2》低，尽量让任何人都可以接受；1 代和 2 代的武器升级等系统已经 OUT 了，所以要全部重做。前两句倒是没什么，后两句不免让人感到一丝凉意。

对于动作游戏玩家来说，同样是换制作人，《鬼泣》到《鬼泣 2》的悲剧还历历在目，如果你希望这样的悲剧不在《忍龙 3》上重演，那现在惟一可以做的只有祈祷……



文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

游戏人物

第十五回

游戏之神 宫本茂



Profile

生日：1952 年 11 月 16 日
出生地：京都府船井郡园部町
大学：金泽美术工业大学工业设计系
现任职位：任天堂专务取缔役、情报开发本部长
业余爱好：宠物、健身、吉他

如今外界对宫本茂职业生涯的认识大多来自 David Sheff 在 1990 年代中期著作的任天堂企业传记《Game Over》。那时任天堂已经开始对宫本茂进行包装宣传，不过在 80 年代，外界几乎不知道宫本茂的存在。实际上当时宫本茂的名字也没有在他执导的游戏中出现，仅仅打出了“MIYAHON”的化名。这一方面是因为当时游戏开发行业还没有获得社会的认可，因为地位不高而无法获得关注。另一方面据说是因为任天堂担心其优秀的游戏开发者们被竞争对手挖走，所以只在游戏中填写化名。

宫本茂开始以“制作人”的身分为外界所知是从 1990 年开始的。SFC 的《超级马里奥世界》开始制作后，因为游戏制作规模扩大，开发团队的人员数量从过去的 6 ~ 10 人增加到 20 人左右，因此引入了等级头衔制度。而当时任天堂的头衔只有部长、课长、系长等，宫本茂觉得这样的头衔对于游戏项目制作者来说太奇怪，所以他在自己的名片上印下了“Producer”（制作人）这个新头衔，从此确立了以制作人、导演等来自电影行业的头衔制度。

几年前美国《时代》杂志将宫本茂评为“最具影响力百位名人”之一，称他为“游戏行业里的斯皮尔伯格”。其实他为任天堂创造的价值早就超过了斯皮尔伯格所有电影票房的总合，而在几年前，当他开始转变自己的游戏风格，整个游戏产业的发展方向也随之改变。他的一举一动都可能对整个行业造成影响，他的每一种业余爱好都可能成为业界的下一个潮流。他是名副其实的游戏之神。

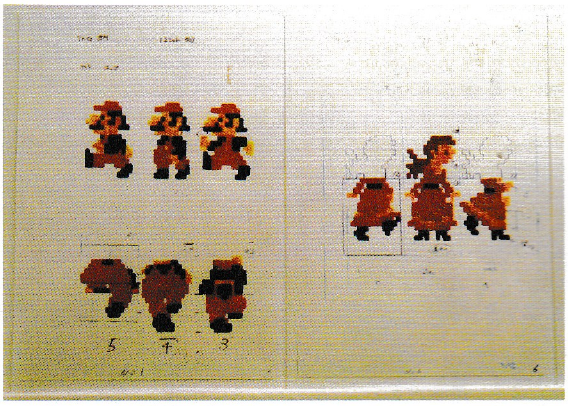
洞穴里的世界

宫本茂小的时候并没有自己的玩具，所以他就自己做，他有木头和绳子，他创造了自己的吊线木偶和活页画册。他的家里没有电视机，他就把家里纸糊的障子门当作幕布，让他的吊线木偶在台前表演。在他看来，障子门的后面仿佛是一个隐藏的世界。宫本茂的父母并不穷，但他们十分勤俭节约。那是在上世纪 50 年代末、60 年代初，京都西北部 50 公里的园部町，宫本茂住在群山环绕的乡村小河谷。随着年龄的增长，他对周围的世界越发充满好奇。他有时徒步、有时骑自行车，向着田野的远方越走越远。小镇里有一座古老的神庙，在神庙后方是一片幽深的竹林。在宫本茂七八岁时，他壮着胆子走进了阴森森的竹林，穿过神秘的松树林，发现了一个山洞。他伸着脖子朝洞里望去，却只看见一片黑暗。第二天，他从家里带了个灯笼，开始进行他的洞穴大冒险。他发现山洞里就像迷宫般错综复杂，有无数的通道通往不同的洞窟。在那一个暑假，他多次返回那个山洞，在灯笼幽暗的光照中，洞壁上影影绰绰，让他又兴奋又害怕。



▲在园部町的郊野有不少这样的古老神社。

在过去几十年来，宫本茂已经向人们讲了无数遍他的洞穴冒险故事。这是说明他童年成长环境的最佳事迹。宫本茂说，童年时在乡野间的探索经历是他不断发明与设计电子游戏的激



▲宫本茂早期的游戏角色点阵图设计手稿。

情与灵感源泉。洞穴已经成为宫本茂传奇生涯中神秘而不可或缺的一部分，就像乔治·华盛顿总统与樱桃树的故事，它是一种象征，一种哲学关联，是对他游戏开发理念的一种逐本溯源。讽刺的是，这位被大自然孕育出非凡游戏设计才华的"游戏之神"，用他的才能让几代的孩子们更乐意呆在室内，对着电视机，为里面的神奇世界而着迷。第一代游戏设计师们不可能通过玩游戏获取最初的灵感，在他们的童年时代游戏尚未出现。所以宫本茂总是希望在游戏中重现他童年时的神奇经历，他说："我到现在还清楚记得小时候在小河边摸鱼的感觉，我会把手伸到岩石下面，有时候鱼就从我的指尖穿过。那是一种难以用语言表达的感受，是一种现在来说非常特别的环境。我希望现在的孩子们能有类似的体验，但这真的很难。"

宫本茂在游戏业的地位就像沃尔特·迪士尼之于动画行业，不同的是宫本茂没有创办自己的公司，为自己创造数不尽的财富。他是任天堂的情报开发本部长，2009 年的年薪仅 1.26 亿日元。微软进入游戏产业时，曾准备以 250 亿美元收购任天堂，被山内溥拒绝后，微软曾试图以十倍的年薪挖走宫本茂，结果宫本茂以"任天堂有自己的很多朋友"为由回绝。任何一家游戏公司都希望挖到宫本茂，但是他死心塌地地在任天堂工作了 33 年。他对任天堂的财务结构非常满意，虽然他的个人年薪不算高，但是能动用的资金却是其他绝大多数公司都无法给予的。他说："你个人能够从公司拿到的钱与可以在工作中调度的钱是两种不同的概念。"只要他愿意，任天堂随时可以为他的项目投入数十亿日元，他几乎掌握着任天堂所有游戏项目的生杀大权。就连主机的设计开发也必须征求他的意见。不仅是 Wii 和 NDS，早期的任天堂主机中也有不少来自宫本茂的重要设计指示，比如 SFC 的 L/R 键和 N64 的类比摇杆都是宫本茂提出的想法，这两项设计都成为后来业界普遍沿用的标准。

宫本茂对任天堂的价值是无法用金钱来衡量的，仅他创造的《马里奥》系列"就实现了百亿美元以上的销售收入。他还有《塞尔达传说》、《Wii Fit》、《任天狗》等不断创造业界新潮流的游戏。他不仅是迄今为止创造最高游戏销售收入的制作人，而且他所创造的记录可能从今往后再也没人能超越。而这一项空前绝后的商业成就足以让他成为游戏产业的神话，成为业界毫无疑问的头号游戏制作人。2009 年，有一项面向 9000 多名游戏开发者的调查，对"终极开发英雄"进行票选，宫本茂以绝对优势高票当选。开发了《模拟人生》的另外一位业界泰斗威尔·莱特说："毕竟，当今多数游戏设计师都是玩着他的游戏长大的。"

还原童年经历

你可能经常在各种媒体上看到对宫本茂的访问，但你不知道的是，要采访到宫本茂是一件非常困难的事，可能比将碧奇公主从城堡里救出来还要困难——尤其是对于美国媒体的采访。虽然美国是任天堂最大的销售市场，也是宫本茂最重视的市场，但大多数日本人无法适应美国记者直白的采访方式。近年来出现了板垣伴信、神谷英树、稻船敬二等在欧美媒体面前侃侃而谈、发表惊人言论的个性派制作人，他们被日本行业人士认为是故意迎合欧美记者需要进行的作秀，在他们接受日本媒体采访时又变回充满公关辞令。任天堂是典型的传统日式企业，有"不出风头"的公关传统，保持谦恭而具有亲和力是宫本茂过去 30 多年来自我塑造的形象标准。但与此同时，宫本茂也非常注重保持自己的个人隐私。特别是最近几年，外人对他的个人生活鲜有耳闻。据说这是因为宫本茂近年来总是从他的日常生活中寻找灵感，如果外界知道了他的新喜好，没准就能猜到他的下一款游戏，这样不仅会让竞争对手有机可乘，也会导致新作公开时缺乏新鲜感。任天堂也从不将宫本茂当明星一样炒作，以从中牟利。对游戏进行宣传时，任天堂不会刻意宣传其为宫本茂作品，不会像很多电影一样将他的名字写在作品名之前。

宫本茂的父亲曾是英语教师，他也能听懂英语，但是自己的英语口语水平实在蹩脚。他曾在 E3 等展会上用英语进行过简短的演讲，但浓重的日式英语总是让台下的记者们听得云里雾里，所以在多数时候，他只是用英语向记者们打招呼，剩下的就交给翻译。

1976 年，宫本茂的父亲托一位认识山内溥的朋友，为宫本茂争取到任天堂的面试机会。在面试时，宫本茂向山内溥展示了他自己做的玩具：两个木制的儿童衣架，做成乌鸦和大象的形状。那时宫本茂给人以傻乎乎的印象，但山内溥最终将他招入了任天堂，并不是因为友人的关系，而是这位目光敏锐的老者感觉到宫本茂有种独特的创新能力。宫本茂以学徒的身分进入任天堂企划部，他同时也是任天堂的第一位美工。

宫本茂在任天堂的崛起，靠的是他异于常人的想像力，以及对于"纯粹游戏性"的把握。一个优秀的游戏制作人，应当善于将自己想要表现的游戏乐趣原原本本地让玩家感受到。威尔·莱特是宫本茂游戏设计理念的忠诚拥护者，他说："玩他的游戏，你会觉得自己就像个孩子，在后院里玩得满身是泥。"

《塞尔达传说》在某些方面就是对宫本茂童年冒险生涯的还原。除了山洞冒险故事外，还有与邻居的小伙伴们到地下室冒险、智斗村口的恶犬。宫本茂将他的童年经历浓缩成一个充满惊喜与意外的幻想世界，他曾说海拉尔大陆就像一个迷你的花园，"你可以把它放进抽屉里，随时拿出来把玩。"

多数游戏公司将百万销量作为游戏的成功标准，而宫本茂的游戏是罕见的千万级别。他的作品风格诠释了任天堂作为一家玩具厂的公司本源，用简单易上手的游戏特性带给玩家纯粹的游戏乐趣，就像玩具一样，简单而又花样繁多。但是几十年来，游戏这种娱乐形式在不知不觉间走入死胡同。游戏变得越来越复杂、越来越困难，对于那些从未接触过游戏的人们，手柄上的十几个按键不比钢琴键盘简单，很多游戏的界面让他们完全无法理解。所以游戏与主流人群渐行渐远。就算是宫本茂的游戏对很多非玩家来说也很艰深抽象。《塞尔达传说》就因为不断响应核心玩家的需要而难以走向主流人群，如果以销量来衡量，该系列已经不能算任天堂的一线品牌。所以在多年前，任天堂发起了"休闲革命"。



宫本茂的妻度计

荷兰文化历史学家 Johan Huizinga 在 1938 年的著作《游戏人》(Homo Ludens) 中指出，游戏是人类文化中最关键的组成部分——实际上他产生于文化诞生之前，因为就连动物都会玩游戏。他对“玩”的定义极具指导意义。首先，“玩”是自由的——必须是自发的意愿，二战时被迫玩俄式轮盘的战犯就不能说是在“玩”。其次，“玩”必须是独立的，发生在普通生活的范畴之外，不会产生严重后果。比如下棋不至于因胜负而决定生死。其三，“玩”是一种非生产性活动，不会创造出物质价值。第四，“玩”总是有各种规则与限制。法国学者 Roger Caillois 在 1958 年根据 Huizinga 的理论，指出游戏纯粹是浪费时间、精力、创造性、技能与金钱。Caillois 将游戏分为四类：对抗型（体育比赛）、博彩型（赌博）、模拟型（过家家）和旋转型（游乐场）。我们的电子游戏经常能将这四类全部囊括。

任天堂老社长山内溥早在几十年前就提出“游戏不是生活必需品”，要让玩家将时间、精力与金钱不断投入到这种非必需品，游戏创作者必须不断变着法子制造新鲜感。任天堂百多年的历史与“游戏”和“玩”息息相关，公司创始之初生产的花札是面向“博彩型”游戏，后来任天堂生产扑克牌、玩具、经营游乐场所，虽然历经无数行业，却始终离不开“玩”的主题。任天堂从花札老铺到玩具公司，再到游戏公司的逐渐转型，也从某个侧面反映了人类玩乐方式的不断改变。游戏虽然是一种非生产性活动，但是却能让人们在游玩的过程中产生精神上的愉悦与满足，“为人们带来欢笑”是任天堂永恒的宗旨，更是宫本茂作品的主要特征。

宫本茂是多种传统游戏类型的奠基者，他的《超级马里奥兄弟》与《塞尔达传说》对于后来的游戏开发者来说是教科书般的伟大作品。但是在他率领的休闲革命中，他亲自打破了自己建立的游戏风格，在《Wii Fit》、《任天狗》等游戏中完全找不到宫本茂以往作品的影子。



▲《任天狗》让宫本茂的妻子变成了游戏迷。

宫本茂说，年轻时他很崇敬那些创造了全新类型的漫画家，更让他惊讶的是，那些漫画大师到了自己职业生涯的晚年，开始完全推翻自己创造的作品风格，比如打破传统的漫画框，或者结合多种叙事方式。“我加入任天堂工作后，就心想着有一天也要像他们那样。我想推翻自己创造的游戏风格。我们可能没办法完全推翻，但是我认为按照现在我们制作游戏的方式，应该已经与推翻原始风格的目标非常接近了。”

当任天堂走向低谷时，宫本茂开始意识到打破自我风格的重要性。1996～1998 年间，任天堂在与索尼的战争中败北。在这段时期诞生的《超级马里奥 64》和《塞尔达传说 时之笛》是对 3D 时代游戏设计具有导航意义的伟大作品，也是宫本茂退出开发一线前投入最多心血制作的游戏，然而它们的销量却与过去的宫本茂作品相比大幅滑落。宫本茂发现这些游戏虽然获得了媒体与玩家的一致好评，但是却与其多年追求的“万人向”游戏制作理念出现偏离。

在 FC 时代，宫本茂就提出“万人向”设计理念。即制作的游戏应当以最广泛的人群为目标，应该简单到所有人一拿起手柄就会玩。但是进入 3D 时代后，游戏的系统随着画面一起变得复杂，而手柄的按键数量也随着系统的发展而越来越多。游戏越复杂，会玩的人就越少，销量自然就降低了。宫本茂决定转换游戏制作方向，做出“让不玩游戏的人感兴趣的游戏”是他的新目标。在他的身边就有一个最亲密的实验对象——曾经也在任天堂上班、却从来不玩游戏的妻子。于是宫本茂提出了自己独创的“妻度计”指标，以妻子的感兴趣程度作为衡量新作创意成功度的指标。以此为指导，他的新作题材更加生活化，而游戏的操作方式也更加直观。诞生于世纪之交的《动物之森》是宫本茂游戏制作理念转型的标志，而销量超过 2000 万套的《任天狗》则是第一个“妻度计”满点的成功试验品。

共感理论

宫本茂说：“我向来喜欢画漫画，经常把画出来的东西给我的朋友们分享，期待着他们盛赞我的作品，阅读我的漫画时获得快乐。现在我还是那样，每次做游戏就希望给人们带来快乐。我一直在想人们会如何从我们开发的游戏中获得乐趣，现在我关心的首要问题是寻找全新的、前所未有的体验，让大家深深地融入其中。我的另外一部分工作就是对那些不是很有趣的游戏进行改造，看看该如何调整或者添加新内容，使其变得有趣起来。”宫本茂所谓的“游戏改造”就是在任天堂内部著名的“掀桌子”典故，它引申自日本某著名动画中的掀桌子场面，指的是宫本茂对那些正在开发中的新作不满，就会毫不留情地推翻原有的开发方案，就算是到了游戏开发后期，也很有可能因为宫本茂的否决导致整个游戏几乎重头来过。对于那些开发人员，最恐怖的事情莫过于被宫本茂“掀桌子”。对那些存在“不妥之处”的游戏，宫本茂是依靠自己的直觉与游戏品位提出修改意见。做出游戏样品后，他会让自己的家人或朋友进行试玩。其他大多数游戏公司通常是邀请普通玩家试玩游戏，根据他们的回馈对游戏质量与市场前景做出评估。这群玩家就被称作“Focus Group”。而任天堂一般不用 Focus Group。宫本茂认为，那样游戏的开发方向就会被核心玩家们牵着鼻子走，而任天堂的目标是创造新市场。任天堂总是引导着游戏市场的潮流，而不是被动地随波逐流。



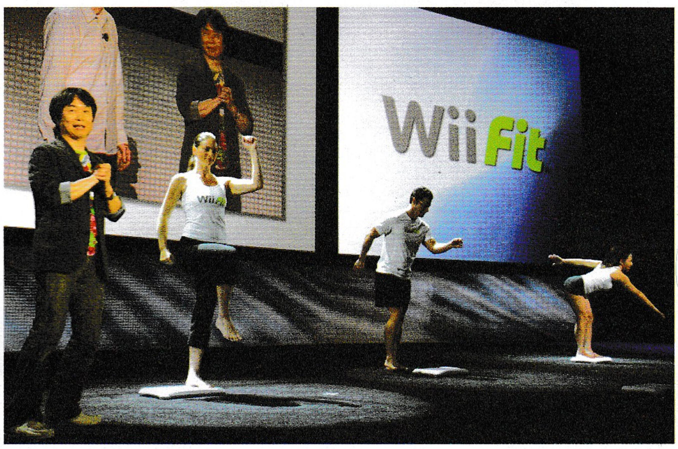
▲尽管饱受恶评，宫本茂本人仍对《Wii Music》情有独钟。

宫本茂提出了游戏开发的“共感理论”。灵长类动物学家河合雅雄用“共感”一词描述其研究猴子的方法：他会与猿猴们成为朋友，逐步融入到它们的生活，与它们产生“共感”。宫本茂希望开发者与玩家之间拥有共感，即二

者对游戏有相同的感受。换句话说，开发者就像动物学家，而玩家就像猴子。

宫本茂一直过着普通人的生活，他不像约翰·卡马克那样一有钱就买了辆法拉利以及花大笔钱研究火箭，不像彼得·莫利纽一样住在城堡般的豪宅里，更不像理查德·加里奥特那样花几千万美元遨游太空。在自己的孩子诞生之前，宫本茂一直住在任天堂提供的宿舍里。在任天堂总部附近购置一处房产后，宫本茂一向是步行或者骑自行车上班。但是现在任天堂为了他的安全，同时也为了他能宁静的思考，强制他必须开车上班。在上下班途中，宫本茂经常听音乐。“如果我听到了一段非常好听的音乐，当我到了办公室，所做的第一件事可能就是拿起吉他，模仿那段音乐演奏一遍，直到弹对了为止。他经常使用 NDSi 的一个音乐编辑程序，将音乐的速度放慢，逐句解构并掌握。几十年来对音乐的喜爱终于促成他开发了《Wii Music》，虽然该作的业界评价不高，但是销量轻易达到三四百万，宫本茂本人对开发续作很感兴趣。

从生活中寻找灵感已经成为宫本茂的生活习惯，而且他对于观察生活十分着迷。为了保持体形，他参加了游泳健身会。渐渐地，他开始热衷于观察朋友们的游泳姿势，思考怎样的姿势与动作能游得更快。年过 40 之后，宫本茂戒掉了烟瘾和柏青哥瘾，开始通过游泳和短跑健身。每天用数字健康秤记录体重，将体重数据制成表格，贴在浴室的墙壁上。而对于健身的热爱成为《Wii Fit》的灵感来源。《任天狗》的灵感来自他的遛狗喜好，他有一只喜乐蒂牧羊犬，通过遛狗还认识了不少新朋友，所以他相信宠物育成会成为一种不错的社交游戏。2009 年 10 月，宫本茂对外透露他已经开始养猫，一年后果然就公布了《任天狗＋猫》。



▲宫本茂的健身习惯促成了《Wii Fit》的诞生。

宫本茂还有很多热爱收藏的朋友，所以他也认真研究了收藏家们的心态……对宫本茂来说，生活中的任何细节都有可能成为新作的灵感，或者对游戏设计理念的启示。正是因为灵感来自最常见的生活细节，所以能与更多的消费者产生“共感”。

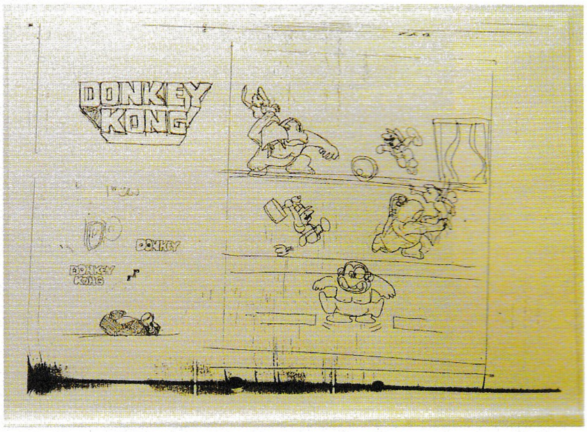
星期日木匠

在任天堂，宫本茂拥有最高的自由度。虽然岩田聪才是任天堂的社长，但是任天堂所有员工乃至岩田聪本人都将宫本茂视为恩师。即使是前任社长山内溥也从不过问宫本茂的游戏开发情况，只是会偶尔找到他，礼貌地问一句：“我们是不是该制作下一款《马里奥》了？”而当宫本茂向山内溥汇报他的新作创意时，通常都会被点头通过，即使山内溥没有立即答复，宫本茂仍然会带领他的团队偷偷地展开项目。宫本茂曾对英国《EDGE》杂志说：“山内溥先生与我的父母年纪相仿，我想他可能把我当作儿子般对待。有时我也会闯祸，我的游戏销量可能会大大低于任天堂或者山内先生的预期——而他也会非常非常愤怒，甚至发飙。”

山内溥对于游戏的销量前景预测总是异常精准，宫本茂从不向他做任何新作演示报告，通常只提供一张描述游戏创意的小便签，上面可能只有几幅游戏玩法的示意图，还有简单的几句描述性语言，而山内溥总能通过这些简单的描述了解精髓，并凭借自己的本能预测游戏是否会成功。30 年前，当他看到《大金刚》，就立即发现这是一款必定大卖的游戏，于是吩咐宫本茂立刻停下手头上的其他工作，全力制作《大金刚》。宫本茂向他第一次演示《超级马里奥兄弟》时，山内溥向来严肃的脸上难得地出现孩子般的兴奋表情，并预测该作会成为任天堂历史上最畅销的游戏。当然，山内溥最英明、最具先见之明的一次决策还是 35 年前聘用了那个有些呆头呆脑的宫本茂。



▲京都任天堂总部全景。



▲当年宫本茂绘制的《大金刚》设计草图。

任天堂的总部位于京都电车总站的南部，外表十分简陋，就像一座发展中国家里的代工厂，是个白色的大方块，毫无建筑特色可言。沿着马路走几步就会看到一家变电站，再往前是高架的高速公路，有几个路段至今仍在修建中。

任天堂总部总共有 7 层楼，总部大楼四周是白色鹅卵石铺成的广场，外围是白色砖墙。从总部的顶楼，放眼望去，会看到东福寺主殿的宝塔塔顶，那是一座有 800 年历史的古寺庙，在城区边沿的林区里拔地而起。而任天堂的总部大楼只有十多年的历史，但是对于世界各地的数千万玩家来说，那里比东福寺要神圣得多。经常会有慕名而来的玩家在任天堂总部外蹲点，希望能一睹宫本茂本人的风采，顺便要个签名。宫本茂通常会婉转地拒绝签名请求，因为他一旦同意，马上就会有更多的玩家涌上来，无数的签名请求会将他淹没。有趣的是，认出宫本茂的外国人通常比日本人还多。每年都有不少专程到日本拜访宫本茂的狂热粉丝，也有不少是到京都旅行时顺便拜访任天堂总部。当宫本茂牵着爱犬到公园里散步时，偶尔会被路过的外国游客认出并热情问好。

其实在任天堂内部，普通员工想要见到宫本茂并不比那些慕名而来的游客容易。据宫本茂的助手说：“宫本茂先生是个神出鬼没的人。在任天堂，大家都想找到他。”在 7 层的办公楼里，有 5 层都是游戏开发人员的办公区，其中美工与游戏工程师各占一半。他们就是宫本茂率领的开发军团。最近一段时间以来，宫本茂极其忙碌，先是《超级马里奥兄弟》诞生 25 周年的各种企划，比如面向玩家的马里奥动画大赛就是由宫本茂本人亲自进行最后 50 名入围者的筛选。同时 3DS 的软件开发工作更是马不停蹄地进行着。在这样的忙碌中，宫本茂曾挤出了一点点宝贵的时间，接受了《纽约客》杂志记者的专访。被问到最近有哪些业余爱好时，宫本茂说：“我想把房子的内部装修改了，或者干脆把外观也改了。有人给我封了个‘星期日木匠’的称号。甚至在午夜或者凌晨的时候，我会把客厅里的沙发摆放位置给改了。这就是我，在内心深处有一个声音对我说，把装修改了生活会更有趣。至少会给我点新鲜的感觉。”于是人们开始猜测宫本茂想要开发一个类似于《模拟人生》的游戏。实际上，被问到“最

尊敬的游戏制作人是谁？”这个问题时，宫本茂的答案就是威尔·莱特。

少一些宅味、多一点社交性是任天堂的游戏发展方向。宫本茂说，自从他有了第一个孩子之后，就开始关注玩家的游戏环境。现在他的大儿子已经25岁，在一家广告公司工作。他还有一个23岁的女儿，在学习动物学。他的孩子们也经常玩游戏，不过在阳光明媚的日子里，他更多地是让孩子们走出家门，到贴近大自然的地方玩户外游戏。宫本茂说：“在我们家，电子游戏——包括软件和硬件——都是我的私有财产，所以孩子们想玩的时候，都得向我借。有时我会说‘到时间了哦！否则下次不借给你们玩了呦！’——这一招总是很管用！”

寻访故事的起源

宫本茂童年时的故事通过各种媒体传开后，一些狂热粉丝开始前往园部町进行朝圣之旅。那里至今还保留了一些石灰石洞，里面装了灯光，有坚固的阶梯，向各地游客开放。宫本茂说，他也去过那些已经被改造成景区的山洞，但它们都不是他小时候探索过的洞穴。那个影响了他的一生的山洞更小更隐蔽。几年前，他曾回到园部町寻访童年的足迹，这才发现记忆中那片空旷的田野已经变成了楼房与公路。而那个神秘的山洞早就被人封住了洞口，可能是出于安全考虑，就连通往山洞的路也被阻断了。

为了寻访这位游戏之神的童年之路，也有不少记者到园部町实地考察。《纽约客》记者Nick Paumgarten在2010年的初秋时节拦了一辆出租车，从京都坐到了园部町。那一天阳光明媚，下高速后，一片仍然保持着自然风光的美景出现在面前。在阳光照耀下，漫山遍野开始变黄的树叶熠熠生辉。山脚下是一片小小的居民区，一座座精致小巧的民宅紧紧地靠在一起。出租车停在了园部町的河畔，在那里，仿佛能看见少年宫本茂挽起裤管赤手捉鱼的身影。Nick走下堤坝，盯着水面上的涟漪好一会，才发现是旁边游过来六七条大鲤鱼。然后他根据宫本茂的描述，来到了那座古老的神庙前，他想搜寻游戏之神记忆中的那片幽深竹林——但是只找到了一个垃圾堆，堆满了泡面盒与臭袜子。

下一个探索目标是古牟岐山，山顶上有座



▲山顶上园部堡原址留下的石碑。

园部堡，宫本茂说那是他童年时最经常去探索冒险的地方。汽车在山脚下的政府办公楼附近停下，旁边还有一座仿照园部堡建造的宝塔状“国际中心”。接着Nick穿过一个已经将水排干的游泳池，以及一个妆点着石猴、石狮的小公园，来到一条通往古牟岐山顶的山路。他这才发现，其实古牟岐山只不过是一个小山丘，海拔可能只有百余米，树木也并不茂密。阳光穿过枝叶，斜洒在树林里，山谷里长满野草与蘑菇。到了山顶，总算看到一块平地，但是园部堡的原址如今只剩下断壁残垣，在废墟的不远处还有一座被栅栏围起来的托儿所。Nick有些失望，他沿着后山的小路下山，那里坡度较陡，路上的砂石多，要借助手边的树木小心地往下滑。走了不久，终于看到那口传说中的洞穴。正如宫本茂的描述一样，洞口已经被几根圆木堵住，在洞口外还有几根圆木扎成的小栅栏。洞口虽然不大，但是如果把圆木都移走，应该刚好够一个小男孩提着灯笼往里爬。Nick在周围的草丛里找了许久，也没有发现其他的洞口。从那里往下看，在山脚下有一条田径跑道、一个足球场，可以听到孩子们看球赛的呼喊声。Nick下了山，钻进出租车，循着呼喊声找到一个学校的操场。Nick站在操场外，看着里面活蹦乱跳的孩子们，他们的年纪约莫八九岁，在足球场上激战正酣。他们应该与宫本茂发现秘密山洞时的年龄相仿，不知道这些诞生于21世纪的孩子们，可曾发现附近的山头上，有一个通往神奇世界的洞穴？



▲这座公园后面的小山丘就是宫本茂童年时的冒险舞台。

宫本茂历年重要获奖经历

1990年
日本文化设计论坛主办的“日本文化设计奖”大奖。

1993年
日本软件大赏执行委员会主办的“日本软件大赏'92”MVP奖。

1996年
《朝日新闻》举办的“朝日数字娱乐大赏”家庭部门个人奖。

1997年
日本软件大赏执行委员会主办的“第五届日本软件大赏”MVP奖。

1998年
美国互动娱乐与科学协会（AIAS）举办的第一届互动成就奖“名人堂”首位入选者。

1998年
第13届多媒体大奖赛1998MMCA会长奖。

2003年
英国“金摇杆奖2003”的“名人堂年度风云人物”大奖首位入选者。

2005年
美国游戏开发者大会2005的“游戏星光大道”暨“终身成就奖”首位进驻者及获得者。

2006年
法国政府文化通信部艺术文化勋章“骑士勋章”获得者。

2007年
美国游戏开发者大会第7届“国际游戏开发者大奖”的“终身成就奖”。

2007年
美国《时代》杂志“世界最具影响力100人”入选者，并在其网友投票中获得百名入选者的最高票数。

2008年
日本游戏开发者大奖CEDEC AWARDS 2008“特别奖”首位入选者。

2008年
美国游戏业协会ESA的2009 ESA冠军奖。

2008年
日本游戏业协会CESA日本游戏大奖2008“经济产业大臣奖”首位入选者。

2010年
日本文化厅媒体艺术节功劳奖。

2010年
英国电影电视艺术协会（BAFTA）伙伴奖（游戏产业史上第三位获奖者）。



文 drow、delphi 美编 anubis

Crystal Dynamics的水晶编年史



提及水晶编年史，玩家们会很容易联想到《最终幻想》，其实，一家美国游戏公司的发展史也堪称是一段“水晶编年史”，既有惊心动魄的曲折遭遇，也有传奇般的奋斗故事，成长过程中引发的一系列复杂事件，更是令外界乐此不疲地不断猜测与解读。有趣的是，这间公司的名字也与水晶有关——水晶动力（Crystal Dynamics），而他们的新东家正是Square Enix。通常，我们会选择以产品线为切入点，来介绍一家游戏公司的前世今生，但水晶动力的特殊之处在于，无论是前十年的百花齐放，还是近年来专注于“《古墓丽影》系列”，他们每隔几年便会陷入某种程度的动荡之中，却总能在最后时刻转危为安，甚至上演力挽狂澜的好戏。透过水晶动力跌宕起伏的编年史，你不仅能够洞察游戏产业的未来发展趋势，还可以亲眼目睹中小型游戏公司为应对严峻生存环境和产业变迁，作出的种种努力以及所犯下的严重错误。

从1992年诞生至今，水晶动力遭遇了游戏发行市场的溃败，公司几度面临倒闭困境，作为一家崇尚开发自由的美国游戏制作组，他们先后成为Eidos、Square Enix的全资子公司，同更强调纪律与成本控制的日本游戏公司打交道，显然不是一件轻松的事情。即便幸运的获得了《古墓丽影》的金字招牌，他们要做到大胆革新、重整旗鼓，依然困难重重。相比频繁更换公司高层，水晶动力在核心员工流失方面更引人关注，无论是顽皮狗的Evan Wells、Amy Hennig，还是Rockstar的Jeronimo Barerra，《死亡空间》的缔造者Glen Schofield，个个都算得上当今游戏业风头正劲的领军人物。陷入困境，不断失血，磕磕碰碰的成长，对水晶动力而言如同家常便饭，他们的开发哲学和生存之道，或许无法让他们跻身伟大公司的行列，但却塑造出游戏业真正独一无二的存在。

出师未捷



■水晶动力的早期创业者合影



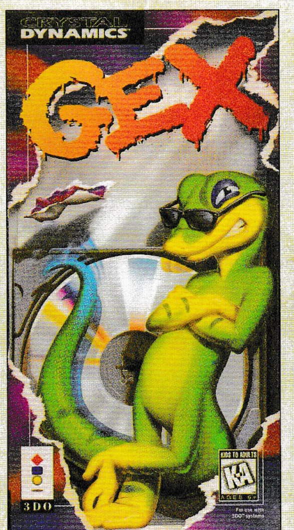
■水晶动力位于旧金山湾区的老办公楼

1992年初，美国世嘉公司的两位前高管Judy Lang和Madaline Canepa，联手Amiga公司的创始人Dave Morris，在旧金山湾区创建了水晶动力。由于三人在业界人脉颇广，又有着出众的职业履历，这间新公司吸引了大量投资。值得一提的是，水晶动力并非是一家纯粹的游戏制作公司，他们还从事游戏发行工作，除了本公司的作品，还会代理一些小公司的游戏。遗憾的是，上述三位创始人在水晶动力的发展史上只能被视为过客，在随后的三四年间，他们相继离职，导火索就是水晶动力只聚焦一部主机的发展战略。1993年，Judy Lang和Madaline Canepa邀请Strauss Zelnick担任公司的首席执行官，他走马上任后，立刻制定了公司全力投入3DO主机游戏研发的商业目标，并得到了公司其他高层的支持。只有一个人对此持反对意见，他就是Mark Cerny。

Mark Cerny 在日本世嘉总部工作过多年，精通日语，非常熟悉游戏主机的商业流程和模式。当时，松下公司为了尽快收回 3DO 研发方面的巨额投入，给这台新生主机标上了高价，在游戏销售方面则将风险全部转嫁给开发商。应 Judy Lang 等世嘉老同事的邀请，Mark Cerny 加盟了水晶动力，担任编程部门的主管，同时还负责公司的招聘工作。期间他屡次建言，希望公司重新审视在 3DO 游戏开发方面的战略，认为这台主机的发展前景不佳，应该转而为即将发售的 PS 和世嘉土星制作游戏。这些意见并未被公司采纳，即便 3DO 主机已经显露败象，水晶动力的创始人们还是相信随着 3DO 的降价一切会慢慢变好，可怜的 Strauss Zelnick 成了替罪羊，很快被公司扫地出门，不久之后，Mark Cerny 也提交了辞呈。尽管两人在对待 3DO 主机方面立场相左，但离开水晶动力后，他们都实现了职业生涯的飞跃。

Strauss Zelnick 成为了 20 世纪福克斯电影公司的主席，Mark Cerny 则担任环球互动娱乐的开发副总裁，任职期间，他发现并培养了两家年轻的游戏制作组，一家叫做顽皮狗，另一家则是 Insomniac Games。反观水晶动力，则因为 3DO 的失败而陷入泥潭，不仅财政亏损，管理层也动荡不已，Judy Lang 和 Madaline Canepa 选择了离开，来自卢卡斯艺术的 Randy Komisar 成为了公司新总裁。为了摆脱困局，Randy Komisar 将公司研发重心转向了 PS 和土星，并提出了扩大公司规模的主张，试图利用更多的产品来冲抵运营亏损。水晶动力的人员规模迅速膨胀到 140 人，具备了同时开发 3-5 款游戏的实力。开局不利，对很多小游戏公司而言往往意味着死亡，而水晶动力在高层频繁走马换将的情况下，还能够做到稳步前行，除了拥有雄厚的资金储备，优秀的开发文化以及精锐的制作团队功不可没。

在水晶动力创建初期，无论是公司高层，还是普通员工，大都对游戏开发工作持有强烈的理想主义色彩，崇尚自由和创新，敢于冒险，不会因为成本和技术制约等因素而变得束手束脚。"梦想成真"计划就是一个非常有代表性的例子，水晶动力提倡并鼓励员工制作自己感兴趣的游戏，甚至将其作为招聘的一个重要环节，他们认为当员工制作梦想中的作品时，才会真正激发他们的创造力和成功欲望。《Crash n' Burn》、《Off-World Interceptor》和《Gex》等名作，就是在这种热烈氛围下诞生的。有趣的是，当时水晶动力的办公楼外型很像教堂，GamePro 网站将之形容为"（这里）居住着一群拥有宗教般开发信仰的家伙们"。即便是在上个世纪 90 年代游戏业的黄金期，类似的游戏制作文化也并不多见，水晶动力的执著与信仰值得我们为之赞叹，不过，当这些转化为一种纵容开发者不计成本的冒险，抛开商业和市场法则的盲目创新，一切就都变了味道。





■《月食》采用了真人拍摄的电影过场。



■水晶动力早期制作的《月食》。

比如，水晶动力的不少员工都是电影爱好者，渴望过一把电影拍摄的瘾，于是公司花大价钱添置了一批拍摄器材，搭建了专业的绿幕影棚，《月食》(Solar Eclipse) 就是水晶动力制作真人电影过场的首款作品。本作的设计主管 Eric Lindstrom，曾遭遇惨痛的职业挫折，一度只能靠游戏测试，撰写说明书谋生，水晶动力对其十分信任，提拔他负责月食项目。这是一款 3D 类型的太空射击游戏，有些类似水晶动力当年为 3DO 主机打造的《Total Eclipse》，每击败九波敌人，就会有一场 Boss 战，游戏大胆采用了尚不成熟的 3D 技术，刷新率方面却表现得十分稳定。本作包含了 40 分钟真人拍摄的过场电影，制作组还邀请了《巴比伦五号》中的女明星 Claudia Christian 出演女主人公。在当时，只有财大气粗的 EA 出品的《银河飞将》，以及预定量超过百万套的《命令与征服》，才有底气拍摄真人过场电影。水晶动力为一部太空射击游戏制作真人过场，在外界看来既没必要，也显得过于奢侈。

在 PS 时代，水晶动力的代表作是一款在当时脍炙人口的卷轴动作游戏《Gex》，游戏以蜥蜴为主角，用跳跃、喷火等方式消灭沿途的敌人，画面色彩艳丽，游戏过程流畅而有趣。值得一提的是，参与本作开发工作的员工中，有一位尚未毕业的大四学生 Evan Wells，由于学校和水晶动力的办公楼只有一街之隔，所以他毫不犹豫地参加了水晶动力的招聘，并最终应聘成功。应该说，水晶动力出品的游戏卖的都不错，却并未因此赚到很多钱，主要的问题就出在他们大手大脚的开发习惯以及粗放的财务管理上。1996 年 5 月，由于 SCEA 宣布调低 PS 游戏的零售售价，游戏开发商们的分成收入也受到影响，规模不断壮大的水晶动力日常开支却与日俱增，从而导致财政状况进一步恶化，公司历史上第一次大动荡不可避免的爆发了。

无能为力的公司首席执行官 Randy Komisar 被解雇，水晶动力创办时的几位元老也悉数离职，公司裁减了近 40% 的员工，但糟糕的局面并未发生根本性的好转。唯一有利的情况是，当时水晶动力代理发行的《血兆 凯恩的遗产》(Blood Omen: Legacy of Kain)，市场前景被外界一致看好，另一款原创游戏《Off-World Interceptor Extreme》，也得到了大量玩家关注。在争取银行贷款或引入新投资的努力相继宣告失败后，水晶动力能够选择的解决办法只剩下——卖掉自己。一些大公司闻风而动，纷纷向水晶动力发来了报价。放弃独立公司的身份，成为一家大型游戏公司的组成部分，让制作团队上下感到十分犹豫和惶恐。于是，他们提出了保留发行权利，尽量维持现有开发文化和内部制度的要求。在众多购买意向中，水晶动力认为来自英国的 Eidos 最为诚恳，允诺保留水晶动力的部分发行权，并提供十分优厚的待遇。

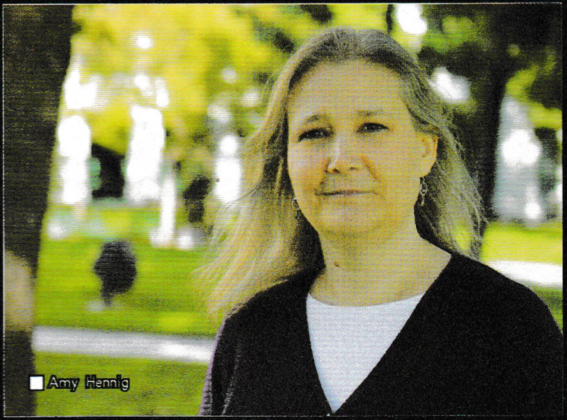
1998 年，Eidos 以大约 3 千万美元的价格整体收购水晶动力，在保留核心制作团队的基础上，Eidos 任命了部分新的管理层，公司文化也不可避免的发生了变化。游戏制作周期被严格限定，制作人不能再随心所欲的开发那些风险过大的创新作品。与此同时，Eidos 引入的完善的财务管理制度，以及更加科学、高效的游戏开发流程，也给水晶动力带来了诸多积极影响。总的来说，水晶动力早期的制作理念和团队文化，是纯粹而可贵的，可以视为一个时代的缩影，反映出尚处于襁褓阶段的游戏业所蕴含的巨大价值与活力，并培养出一大批在当今业界发挥中流砥柱作用的顶尖制作人。然而，除了理想和创意，游戏开发只有与商业紧密结合，才能真正实现产业化的进程。在很大程度上，挥手向过去的自己告别，是肩负更高使命的水晶动力所必须作出的选择。



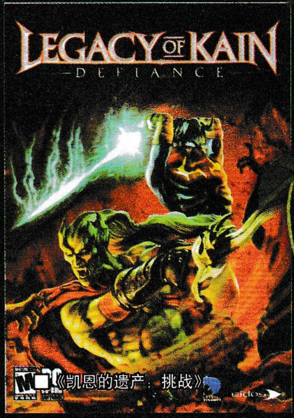
风头正劲



■《凯恩的遗产 噬魂使者》是水晶动力在《古墓丽影》之前的代表作。



■Amy Hennig



■《凯恩的遗产：挑战》

正当水晶动力准备开足马力，在游戏业大干一场之际，一个因公司创立时的遗留问题引发的诉讼，再次把他们推上了风口浪尖。1993年，加拿大游戏公司硅骑士的创始人Denis Dyack，主动联系水晶动力的公司高层，洽谈一款名为《血兆：凯恩的遗产》的游戏的代理发行事宜。时任公司首席执行官的Strauss Zelnick，非常看好这部作品的市场前景，果断地签下了代理发行协议，并支付给硅骑士部分开发费用。本作的制作周期超过三年，水晶动力也派遣了不少员工协助开发。然而由于当时公司高层频繁更迭，加之管理上的漏洞，以及缺乏版权法律方面的经验，双方签署的发行协议的内容并不完整，尤其在后续作品的归属权方面存在较大争议。1996年《血兆 凯恩的遗产》正式发售，取得了市场销售和媒体评论的双重成功。两年后，在Eidos并购水晶动力的过程中，硅骑士突然宣布起诉水晶动力，要求返还《血兆 凯恩的遗产》的相关版权。

当时，水晶动力针对《血兆 凯恩的遗产》的续作开发工作已经完成大半，早有准备的他们，为了降低法律诉讼可能带来的风险，决定另起炉灶，制作动作冒险游戏《凯恩的遗产 噬魂使者》(Legacy of Kain：Soul Reaver)，在保持原有世界观的前提下，选择了新的情节和角色，讲述了曾是凯恩手下忠实将领的Raziel，因为对凯恩的一次不敬，被吸血鬼之王推下了死亡之湖，为了寻回失去的灵魂，他重返Nasgoth大陆，并最终推翻了凯恩的统治。游戏在系统方面进行了大刀阔斧的革新，采用精美的3D图像，强化了解谜元素，玩家需要不断在两个世界中切换，比如在现实空间中无法通过的水域，在另一个空间则会完全干涸，玩家可以自由通行。游戏的战斗也变得丰富多彩，比如人类和普通怪物可以用武器杀死，对付吸血鬼，除了火焰和阳光外，只能借助威力强大的噬魂剑。

硅骑士也是有备而来，他们相信旷日持久的法庭诉讼会给水晶动力的制作团队带来巨大的压力，他们要求法院阻止《凯恩的遗产 噬魂使者》的市场发售计划，Denis Dyack的如意算盘是，经济损失会迫使态度强硬的水晶动力屈服，进而做出让步。此后的事态似乎都在按照硅骑士的预期在发展，法庭的审理过程陷入胶着，《凯恩的遗产 噬魂使者》一再延期。不过，到了1999年5月，水晶动力逐渐在这场较量中占据胜势，法庭认可了他们提交的证据，判决硅骑士败诉，三个月后，《凯恩的遗产 噬魂使者》正式发售，游戏超高的制作水准可谓技惊四座，综合媒体评分高达90分，首月销量就逼近百万大关。媒体们惊奇于水晶动力的制作团队并未受到诉讼的明显影响，而这些毫无疑问要归功于公司的新任设计主管，水晶动力从EA高薪挖来的Amy Hennig女士。

Amy Hennig坦诚、强势的管理风格，如同给制作团队注入了一针强心剂，当时有员工担心法律诉讼，可能会导致《凯恩的遗产 噬魂使者》胎死腹中，Amy Hennig主张将真实情况告知制作团队，定期通报官司的进展，并针对可能发生的情况，制定了多种应对方案，很快打消了员工的顾虑，让制作团队高度统一，全力以赴于开发工作。Amy Hennig对《凯恩的遗产：噬魂使者》进行了诸多创新尝试，并制定了整个系列的中短期发展规划，这种干练、目光长远的作派，赢得了水晶动力上下的高度好评，迅速在公司内部确立了自己难以撼动的威望和影响力。在《噬魂使者》之后，他们又相继制作了《凯恩的遗产 噬魂使者2》、《血兆2 凯恩的遗产》和《凯恩的遗产 挑战》等，尤其在《挑战》中，Amy Hennig大胆借鉴了《鬼泣》的特色，增加了游戏的动作性要素。

遗憾的是，《凯恩的遗产 挑战》却并没有达到Eidos设定的销售目标，为系列的未来发展蒙上了阴影，Eidos决定降低《凯恩的遗产》项目的预算额，引发了Amy Hennig的不满。没过多久，她本人就接受了顽皮狗的邀请，出任公司开发部门的主管，并在日后打造了震惊业界的"《未知海域》系列"。Amy Hennig的出走，引发了游戏社区的轩然大波，水晶动力不得不发布官方通告，坦言人才流动在游戏业实属正常，Amy Hennig渴望打造原创游戏，顽皮狗恰好可以满足她的要求。Amy Hennig否认了与公司种种不愉快的传闻，表示自己做好了接受新挑战的准备。这次和平分手不仅标志着水晶动力核心人才的再次流失，也宣告了《凯恩的遗产》系列的终结。

Eidos收购水晶动力后，两家无论是在物理距离还是公司文化方面都存在较大差异的公司，难免会出现碰撞和争执。Eidos是一家缺乏野心，财政底子并不雄厚的公司，但他们尊重制作者，在耐心不耗尽的情况下，不会干预或指手画脚具体的开发工作。而水晶动力早已告别过去"青涩"的自己，成长为一家能够打造3A级游戏的一流开发公司，懂得兼顾商业利益的共赢，不再一味追求无止境的冒险与创新，他们是Eidos麾下的得力干将和主要盈利支柱。在很大程度上，他们犹如一家游戏产业大学，毫无经验的新丁，在这里接受磨炼，施展才华，最终成长为耀眼的明星，但硬币的另一面是，水晶动力对这些顶尖制作人而言，更像是旅途中的一站而非终点。水晶动力在游戏业扮演的角色，固然没有Bungie工作室、顽皮狗般耀眼的光环，但他依然是产业链条中不可替代的一环。



■《凯恩的遗产 噬魂使者》的主人公Raziel

力挽狂澜

2003 年，Core Design 推出了古墓丽影系列的第六部作品：《古墓丽影 黑暗天使》，从上市之初，游戏就饱受外界批评，市场销量低迷，大量 Bug 以及画蛇添足的潜入系统，将古墓丽影系列的缔造者 Core Design，推向了万劫不复的深渊。Eidos 宣布剥夺 Core Design 的游戏开发权，这家曾为游戏业留下浓墨重彩一笔的制作组，随后惨遭关闭。在外界看来，《黑暗天使》的仓促发售更应该归咎于 Eidos 自身，此举实在有些转嫁责任的味道。不过，Core Design 自恃为"《古墓丽影》系列"的生父，在变革呼声下，表现得过于固执和保守，在开发过程中，又屡次同母公司 Eidos 发生冲突，为最终遭遇滑铁卢埋下了伏笔。作为游戏业最美丽、勇敢的女性图腾之一，劳拉的传奇自然要继续延续下去，如同外界的预期，Eidos 很快宣布水晶动力将接手《古墓丽影》新作的开发工作。

毫无疑问，这是一个千载难逢的机会，成功的话，足以将水晶动力载入史册，然而风险也是显而易见的，《古墓丽影》品牌不再像 PS 时代那样呼风唤雨，大家依然喜爱劳拉，但也认为古墓丽影不再像过去那样好玩，甚至失去了昔日的光泽。除了同 Core Design 拥有相同的名称缩写，很多人对水晶动力能否重塑古墓丽影系列的辉煌持怀疑态度——毕竟连游戏的创造者都失败了。没过多久，水晶动力就领教了其将要遭遇的巨大压力和挑战。当来自古墓丽影社区的玩家询问，水晶动力是否会继续更新和支持 Core Design 遗留下来的关卡编辑器时，制作团队给出了否定的回答。很快，网络上出现了大量声讨水晶动力的发言，指责他们根本不爱《古墓丽影》，践踏了社区玩家付出的努力。此番风波过后，心有余悸的水晶动力，主动邀请社区代表参观公司，并就古墓丽影的未来发表了一系列坦诚而有见地的看法。

水晶动力的老员工，担任公司开发总监一职的 Noah Hughes 表示，"当 Eidos 将古墓丽影系列交给我们时，我们双方的关系得到了真正的加强，他们希望我们为这部历史悠久的游戏注入新活力，而我们也乐于透过成熟的技术和开发理念，实现古墓丽影系列的复兴与新的超越。"为了降低革新可能带来的舆论压力，水晶动力邀请当年劳拉形象的设计者 Toby Gard 加盟，在很大程度上安抚了玩家对新作可能会抛弃传统的担忧。当年，Toby Gard 在草稿纸上绘制了一个女性形象，留着一对辫子，身后的背包凸现她的冒险家气质，腿上的枪套，则为了衬托她美丽的曲线。"我希望看到她进入墓穴或金字塔探险"，很快，这些元素就成为了劳拉标志性的设定，他本人也被外界赞誉为"劳拉之父"。Toby Gard 一直强烈主张，不要在古墓丽影里加入人类敌人，且游戏场景应该主要集中在古代遗迹之中，不少玩家都赞同他的观点。

在《古墓丽影》发售后不久，作为播种者的 Toby Gard，却没有体会到成为收获者的欣喜，他离开了 Core Design，创立了自己的工作室。在度过了不温不火的几年后，Toby Gard 成为了水晶动力的首席角色设计师，事实上，他所要负责的工作远远超出了角色设计本身。作为这个星球上少数几个"最了解劳拉"的人，他为整个制作团队提供了设计思路和灵感。当一些员工主张采用《黑暗天使》中的劳拉形象时，Toby Gard 一口回绝，花费几个月时间设计了自己心目中的劳拉形象，最终大获成功。Noah Hughes 评论说："Toby Gard 以劳拉和她的世界为视角，所提出的意见是非常有价值的，除此之外，就整体来看，他极具天赋而且善于提供最佳的解决方案。"谈到水晶动力和 Core Design 的最大不同，Toby Gard 直言不讳的表示："(他们)思维更加开放，从来不会轻易否定某个新点子。"

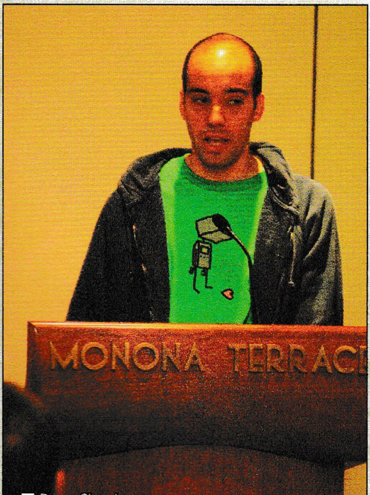
水晶动力另一项成功举措是，邀请 Looking Glass 工作室的王牌设计师 Doug Church 加盟，他本人曾先后参与《神偷 暗黑计划》、《网络奇兵》等名作的开发工作，在人物动作和场景设计方面有很深的造诣。水晶动力倾心打造的《古墓丽影 传奇》，保留了游戏核心的探险解谜风格，在此基础上，增加了抓钩、望远镜、照明设备等道具，呈献给玩家众多新奇的体验。游戏在环境互动、角色形象、宏大场景以及剧情刻画等方面，表现出了很高的水准。《古墓丽影 传奇》发售后，迅速占据了美国、英国、德国等市场游戏周销量排行的冠军位置，不到一个月，全平台版本的销售量就超过了 250 万套，不仅创造了水晶动力公司历史上的最高销售纪录，而且一举成为古墓丽影系列最卖座的一款作品。如释重负的水晶动力沉浸在铺天盖地的鲜花和掌声之中，他们终于站在了游戏产业的中央舞台。


■用心打造的《古墓丽影 传奇》是水晶动力扬名立万之作。

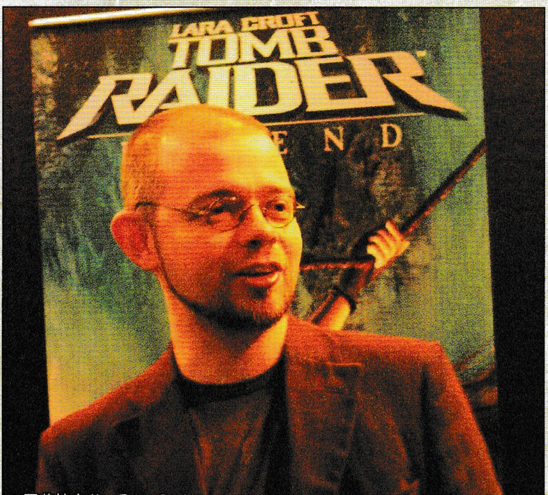

■被抱以厚望的《古墓丽影 地下世界》惨遭失败。

此后，为了庆祝《古墓丽影》诞生 11 周年，他们又推出了《古墓丽影 周年纪念版》，在重制经典初代的基础上，大幅强化了视觉效果，在动作和摄像机视角方面也有出色的表现。当外界期待水晶动力的古墓丽影新作能够再攀高峰时，《古墓丽影 地下世界》却败走麦城。本作在剧情方面十分出彩，不仅围绕着劳拉母亲的生死谜团展开，而且让劳拉有机会同死对头阿曼达联手。不过，一些细节设定有些经不起推敲，虽然战斗不是古墓丽影的重点，但开发团队草率加入了威力强大的武器：雷神之锤，使游戏后期的战斗变得毫无意义，加上过多的重复场景，Bug 以及视角转换方面的瑕疵，《古墓丽影 地下世界》可谓系列发展中的一次倒退。被浇了一盆冷水的水晶动力又一次陷入了动荡，自 2004 年 5 月担任公司总经理的 Sean Vesce 引咎辞职。

《古墓丽影 地下世界》的失败，除了 Doug Church 在《传奇》发售后离职，以及制作周期缩短等因素外，主要归咎于水晶动力过分高估了《古墓丽影 传奇》的成功，乐观的认为游戏已经不需要革新，只要进一步完善即可，从某种程度上说，水晶动力重复了 Core Design 当年走过的老路。2009 年 1 月，参与《地下世界》剧本创作，并担任过场动画导演的 Toby Gard 也宣布离开水晶动力，成为一名自由职业者，提供游戏设计方面的咨询顾问服务。随着几位《古墓丽影 传奇》开发团队的核心人员相继出走，水晶动力逐渐从人们的视线中淡出。只要一款游戏遭遇商业失败，即使拥有十多年打拼经验的团队，依然会遭受重创，很可能从此一蹶不振，这就是当前游戏产业严峻而冷酷的现实。除了重整公司的管理层，稳定制作团队，水晶动力急需一款产品，能够带给自己和玩家足够的信心。



■Doug Church



■劳拉之父 Toby Gard

新的希望

《劳拉与光之守护者》(Lara Croft and the Guardian of Light) 的登场，让人们看到了水晶动力重塑古墓丽影的决心和另类尝试，本作基于《地下世界》的游戏引擎，采用了固定的 45 度俯视视角，双人合作贯穿游戏始终，Boss 战也融入了大量解谜元素。尽管本作不能被视为《古墓丽影》正传今后的发展方向，不过一些内容还是凸现出制作团队的关注重点。近期，水晶动力公布了《古墓丽影》新作的开发消息，强调将展现劳拉“融合人性坚强与脆弱的双重特征”。本作讲述了初生牛犊的劳拉的首次冒险经历，年轻、缺乏经验的的劳拉，将透过冒险逐渐学会各种求生技能。“忘掉过去你对古墓丽影的认知，我们在这款游戏中将尝试前所未有的内容，”曾担任水晶动力艺术主管，并在今年成为公司新一任总经理的 Darrell Gallagher 强调说，“我们要呈现的是劳拉的成长经历，而在此之前，她对于冒险的认知，与常人几乎没有不同。”

水晶动力在《古墓丽影》新作中大胆去除了一些元素，比如人们所熟知的劳拉的性感形象，“创造一个充满魅力的角色，与胸部的尺寸并没有多大关系，以往我们过分渲染劳拉的性感，只会偏离游戏的主题。在本作中，劳拉的衣服也会破损，出现适度的裸露，但这并不是为了展示她诱人的一面，而是游戏中危险的情景要求我们这么做……现在，我们更加关注劳拉的内在，她是个迷人的女孩，不仅因为她的外表，还有她的智慧和雄心壮志，劳拉在身处困境时表现出的坚韧和勇敢，以及运用她的过人智慧解决各种问题。”值得一提的是，目前制作组正在招聘具有多人游戏开发经验的设计师，计划在《古墓丽影》中引入联机对战的内容。除了《古墓丽影》自身的变革，事实上，水晶动力在过去的一年，就公司未来的发展方向曾有过十分激烈的讨论。

2007 年 4 月 2 日，水晶动力正式搬家，迁往美国加州红杉市著名的太平洋海滨中心，这里坐落着大量由金属和玻璃幕墙结构组成的现代化办公楼，拥有充足的阳光和舒适的工作环境。水晶动力的员工每人还免费获得当地规模最大健身房的会员卡，可以享受户外 SPA，或在室内篮球馆打球。除此之外，公司还提供医疗、牙科服务，意外伤残保险和 30 天的带薪假期。有趣的是，每年还会举办一次水晶动力的传统消遣娱乐活动：吃面包圈大赛，从 2000 年开始，尚未出现成功卫冕的员工。截止到 2009 年初，水晶动力共有 150 名员工，其中男性占 84%，就在同一年，公司大规模裁员 55 人，官方新闻稿中给出的解释是，促使团队更高效的聚焦古墓丽影游戏的开发工作，然而事实并非如此简单。

水晶动力前总经理 Sean Vesce 在任时，曾带头反思公司近年来的发展，不希望成为一家只做古墓丽影游戏的公司，而是回到过去百花齐放的状态，在 Sean Vesce 的主导下，公司秘密启动了若干个非《古墓丽影》的项目，然而 Sean Vesce 的意外下台，使这些项目全都陷入停顿。随着 Square Enix 成为水晶动力的新东家，公司新任总经理 Darrell Gallagher 全盘否定了前任的战略，“《古墓丽影》对我们而言，不仅是一款产品，更是公司文化和结构的重要组成部分，我们应该重新审视公司的价值观，坦诚的看待我们的优势与劣势……从员工那里我得到了很积极的反馈，于是我们设定了全新的目标，强调创新性的思考，独立精神和主人翁意识。”事实上，很难讲两人的战略孰优孰劣，但毋庸置疑的一点是，当前水晶动力的首要任务是重塑“《古墓丽影》系列”的辉煌。

尽管外界一度传言，水晶动力可能像当初 Core Design 那样丧失开发权，《古墓丽影》的制作交由 Eidos 蒙特利尔分部负责。然而实际情况是，两家工作室的确开展了密切合作，后者负责《杀出重围 3》和《神偷 4》的开发工作，并使用了水晶动力独立研发的引擎技术。虽然更换了新东家，但水晶动力很快取得了 Square Enix 的信任，Darrell Gallagher 认为对方是一家非常国际化的公司，他强调说：“本质上，这是一种合作关系，我们与他们紧密配合，确保实现我们双方的共同目标。对于我们做的事情，Square Enix 感到很满意，并提供给我们大量支持。我们不是一家独立的游戏公司，但是，这种合作很愉快，我们拥抱他们的文化，因为他们也很尊重我们的固有传统。”

盲目乐观，遭遇挫折，背水一战，重振旗鼓，乃至一定程度上的自我否定，水晶动力演绎着一家老牌游戏公司，在日新月异的游戏产业顽强生存、奋而前行的故事。在这个过程中，他们为游戏业输送了不少顶尖人才，虽然失去核心成员屡屡打乱公司的发展节奏，但他们自身旺盛的造血机能也不容小觑。Jeronimo Barerra，水晶动力的高级制作人，曾主导开发过一款名为《Off-World Interceptor Extreme》的竞速游戏，在工作期间，他考取了工商管理学硕士学位，随后加入了《横行霸道 2》制作团队，数年后，晋升为 Rockstar 纽约制作室的副总裁，直接向豪斯兄弟汇报工作，并在《荒野大救赎》的开发过程中发挥了关键作用。Cory Stockton 同样是水晶动力的一名老员工，凭借出众的美术功底，他成为了《魔兽世界》及后续资料片的美术主管。

自 1996 年开始为水晶动力效力的 Glen Schofield，在决定加盟 EA，打造他的《死亡空间》计划后，成功说服了早已离开水晶动力的 Noah Hughes 回归，他给出的解释是：“你比我更适合在这里工作。”事实证明，他所言非虚，Noah Hughes 很快成功公司的高管之一。水晶动力公司历史上最严重的一次人员流失，和目前如日中天的顽皮狗有关。Evan Wells 和 Amy Hennig 带走了不少水晶动力的员工，Evan Wells 笑着说道：“我的很多朋友在那里，他们一直干得很漂亮。”Amy Hennig 不愿意将《未知海域》拿来同《古墓丽影》对比，“我们只是踏上征途，一路同行，然后用各自的技艺让玩家沉浸其中。”坚守在水晶动力的 Noah Hughes，面对人才流失问题，表现得十分达观，“无论在哪里，都是在创造，在水晶动力，总会有人站出来肩负责任，填补空缺。”



■《劳拉与光之守护者》在业界颇受好评。



■全新的《古墓丽影》将成为系列的重生。

小小大角色

13家来自小国度的新锐游戏公司

文 Drow、Delphi 编 星夜 美编 NINA

提到“全球游戏业”，很多时候这个名词并非全球概念，而是特指美国、日本、英国、中国、德国、韩国、法国等几国的游戏开发者，以及他们身后广袤的市场。毕竟在游戏业的中央舞台上，他们才是真正的主角，每年不断上演新的传奇，创造着大笔的财富。相比之下，那些选择在华沙、开罗、雷克雅未克或约翰内斯堡创业的游戏公司，他们所要面对的最困难挑战就是如何突破地域带来的发展瓶颈，在人才和资源分布明显失衡的全球游戏业版图中，他们或锐意进取或小心翼翼的寻找自己在产业中的合适位置。这些来自小国度的游戏公司，即没有充沛的资金，也缺少明星制作人的光环，甚至得不到大牌游戏发行商们的青睐，但他们一样可以创造出引领游戏潮流的作品，成为产业链条中不可或缺的一环，他们用行动证明了：小角色，一样可以拥有广阔的天空。

这些来自游戏业非核心区域的游戏公司深知差异化生存的道理，或凭借独特的风格、大胆的创新在业内立足，或参与大公司的研发项目，为其提供完备的游戏外包服务。不过，他们的发展之路注定是不平坦的，曾在南非创业，屡遭失败，最终选择远走他乡的 Judd Simantov，目前担任顽皮狗的资深美工，虽然这份工作令不少人艳羡，但他心中依然留有遗憾：“离开南非是一个困难的决定，现在依然是，那里是我的家，没有任何一个城市可以替代，缺少事业机会是我离开的主因，不能将我学到的东西尽情发挥出来，曾经令我感到非常空虚和苦闷。”那么，该如何吸引和留住人才，打造一支过硬的制作团队？CCP Games 的创意总监 Reynir Hardarson 强调说：“我们的目标和项目就是能够让员工充分展示自己的实力，对于那些别人只能够想象的东西，而我们则可以实现并亲身体验它。”

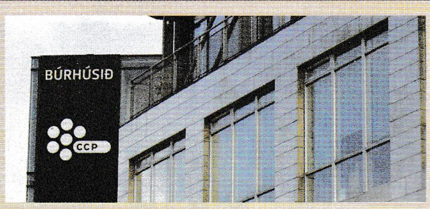
CCP Games → 冰岛 · 雷克雅未克

冰岛首都雷克雅未克，是全球距离北极最近的一国首府。这个城市的名称，在冰岛语中的含义是“冒烟的城市”，因为这里的地热资源极其丰富，换句话说，这座城市在一年中的多数时间里都是温暖而舒适的——至少比这个国家的名字要热得多。1997 年夏天，Reynir Hardarson 和 Joe Gallo 在这里创建了 CCP Games，虽然当时大型多人网络游戏的发展尚处于襁褓之中，不过两人坚信这个崭新的领域蕴含着巨大的价值，可以帮助他们成就自己的梦想——创造一款真正世界级的游戏。他们的理念是：我们制作的不仅是游戏，还有社区，想法本身固然很好，团队上下也表现得干劲十足，但惟一的问题是，他们缺乏资金。为了给网络游戏计划筹措资金，他们制作了一款桌面游戏《Danger Game》，结果销售状况只是勉强盈利，看上去，他们离自己的目标渐行渐远。

2000 年，冰岛政府加大了对软件行业的扶持力度，推出了各种税收优惠。随着大型多人网络游戏的兴起，越来越多的投资者开始关注这一新兴领域。一家小游戏公司，可以没名气，可以没资金，但绝对不能丧失对产业发展趋势的敏锐嗅觉。很快，CCP Games 就开始频繁接洽冰岛本地的投资者，包括投资银行和私人投资者，为他们提供了一份颇具想象空间的计划书：这是一款与众不同，包含诸多革命性创新的大型多人网络游戏，而它的制作者是一家致力于成为冰岛游戏业翘楚的公司。考虑到冰岛当时只有 4、5 家正规的游戏公司，实现后者似乎并不困难，而前面提到的那款游戏是否真的吸引人？这款作品不是网络游戏市场常见的奇幻题材，而是使用了科幻太空背景，游戏没有分区和副本，使用单一服务器，高度强调自由性，摒弃了传统的升级和经验值系统，改



◀ CCP Games 员工合影。

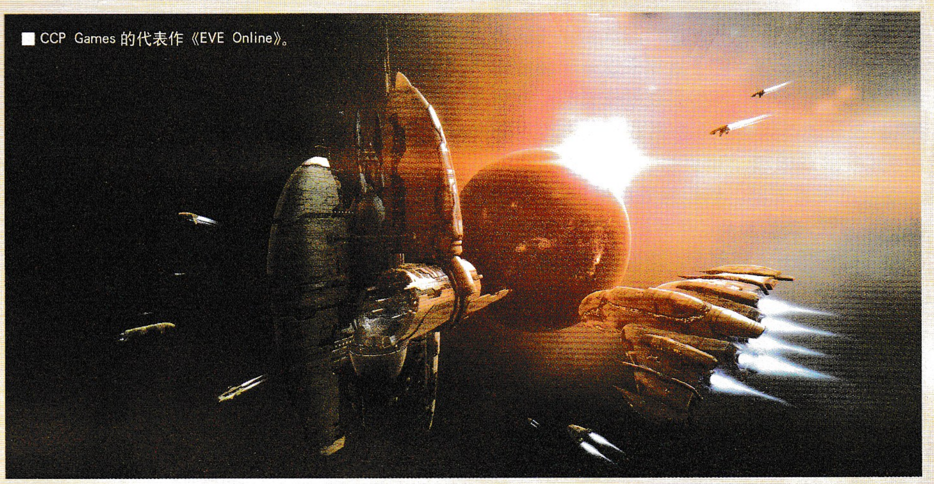


▲ CCP Games 办公楼一瞥。

为花费时间学习各种技能，并融入了类似股票和期货市场的经济系统。

这款游戏就是 2003 年 5 月发售，取得巨大市场成功的《星战前夜》(EVE Online)，抛开游戏丰富的特性不谈，当一座庞大的空间站被击毁，瞬间灰飞烟灭，华丽的视觉效果会给你留下深刻印象。当游戏里类似工会组织的军团，一名担任重要职务的玩家携带大量物资叛逃到敌方军团，导致双方大规模战争时，你一定会沉浸其中。截止到 2010 年，本作单一服务器的同时在线人数超过 6 万人，Metacritic 综合媒体评分为 88%。凭借本作的出色表现，扬眉吐气的 CCP Games 获得了来自美国和俄罗斯投资机构的注资，不仅公司的生存不再是问题，而且进入了高速扩张阶段。2006 年 11 月 11 日，他们同美国第二大线下角色扮演、战略及卡牌游戏生产商白狼出版集团合并，后者以 CCP Games 全资子公司的形式继续运营，收购美国优质资产，标志着他们在全球游戏舞台确立了自己的地位。

在《星战前夜》推出了第 14 款资料片后，CCP Games 宣布将在 2012 年推出大型多人网络游戏《World of Darkness》以及由 CCP 上海工作室研发，融入大量 RTS 元素的网络游戏《Dust 514》。在很大程度上，CCP Games 多年来的发展，为很多来自小国度的游戏开发公司，描绘了完美的成长曲线，在团队文化方面，他们亦有独到之处。比如，他们这样定义员工的工作环境，“当你工作、吃饭以及把醒着的大部分时间都用在同一个地方的时候，那里就成了你的家。”虽然本质上，这段话是对加班工作最美丽的修饰，但 CCP 的团队的确创造出家一般的氛围，除了雇佣私人大厨烹制午餐，免费招待员工海外旅游，CCP Games 的员工还组建了一支名为 Permaband 的摇滚乐队，正如他们上传到网上的 MV《HTFU》描绘的那样，这家来自冰岛的游戏公司，所有人都在向着同一个目标而努力奋斗。

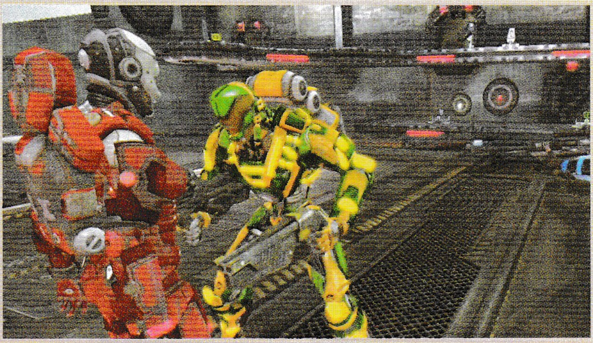


■ CCP Games 的代表作《EVE Online》。

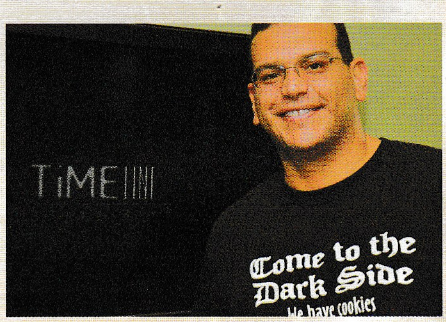
Timeline Interactive 埃及·开罗

古埃及人称开罗为“城市之母”，富饶辽阔的尼罗河三角洲孕育了这座堪称中东地区政治、文化和商业中心的城市。除了大家熟悉的旅游业，开罗在纺织和机械制造方面也比较发达。遗憾的是，游戏业在这座城市犹如一张白纸，上面只有一个依稀可见的图案，那就是 Timeline Interactive。上个世纪 80 年代末，青年 Ahmed Metwally 完成了开罗美国大学(The American University in Cairo)计算机工程专业的学业，随后远赴加拿大，获得了魁北克大学项目管理硕士学位。毕业后，他在当地的一家信息技术公司担任高级顾问，一干就是 8 年时间，在这期间，他和几名同样来自埃及，志同道合的朋友创建了多家技术公司，虽然这些公司大都短命，但 Ahmed Metwally 还是获得了多项技术专利，并收获了人生第一桶金。2005 年，他回到了埃及开罗，创建了 Timeline Interactive，决定在游戏业大干一场。

我们并没有找到 Ahmed Metwally 本人对自己回国创业的解释，但他的重要合作伙伴 Wessam Fathi，在接受媒体采访时曾表示，“我从小就想做一款恐怖生存类的游戏，但直到 28 岁，我才发现离这个目标越来越远，Ahmed Metwally 也有同感，于是我们决定放弃眼前的事情，专心实现我们的目标，这很疯狂？被自己的梦想吓倒，那才叫疯狂。”创业者从来不缺乏激情和勇气，但这并不足以改变现实。在当时的埃及，游戏开发人才十分匮乏，即便有合适的人选，大都会选择加盟美国游戏公司。更严峻的现实是，Timeline Interactive 现有的资金，根本无法支撑一个像样的游戏计划。于是，Ahmed Metwally 和公司的技术主管 Mostafa Hafez 共同决定，靠卖技术挣钱，而且他们已经选好了销售对象：Epic Games——可能是整个游戏业最不需要购买别人技术的公司之一。



◀ Timeline Interactive 代表作《细胞因子 念力战争》。



▲ Timeline Interactive 创始人 Ahmed Metwally。

出人意料的是，Epic Games 花费数百万美元购买了 Timeline Interactive 的 Reality Engine 技术，用来帮助虚幻引擎打造更真实的物理效果。Ahmed Metwally 和公司技术主管 Mostafa Hafez 多年来在加拿大技术领域的辛苦打拚，为他们积累了雄厚的经验，这也再次证明技术是没有国界的。此后，Timeline Interactive 联手墨西哥游戏公司 Immersion Games，共同制作了一款科幻风格的第一人称射击游戏《细胞因子》(CellFactor)。2009 年 6 月 1 日，《细胞因子 念力战争》(CellFactor: Psychokinetic Wars) 正式登陆 PSN 和 XBLA，游戏包含离线挑战和多人对战模式，Metacritic 综合媒体评分是 74 分。此外，XBLA 热门游戏《怪物也疯狂》(Monster Madness) 的原始设计方案也出自 Timeline Interactive 之手。值得一提的是，当《细胞因子》的发行商育碧公司的代表前往开罗同 Ahmed Metwally 等人会面时，这座城市拥堵的地面交通，导致会面整整延误了近三个小时。

City Interactive 波兰 · 华沙

华沙曾在二战期间被战火毁于一旦，战后在广大市民的努力下，华沙古城得以重建，它是联合国教科文组织《世界遗产名录》中惟一一个经过大规模重建的特例。就像这座城市传统与现代的水乳交融，坐落在华沙的City Interactive，一方面继续从事电脑游戏的开发，另一方面也大胆进入次世代战场。在游戏业并不发达的国家和地区，游戏公司往往是依靠电脑游戏起家，由于近年来这一市场持续萎缩以及盗版横行，不少游戏制作者都转向与PC开发环境类似的XBLA游戏和成本相对低廉的DS游戏领域，City Interactive就延续了这样的发展思路。他们曾先后推出过50余款电脑游戏，类型涉及动作冒险、竞速、策略、模拟飞行和第一人称射击，可谓包罗万象。值得一提的是，在脑白金系列游戏风靡DS之际，他们曾投机取巧的在PC平台上推出了多款《脑力学院》作品。

2002年建立的City Interactive是由两家华沙当地的游戏工作室合并而成，能够独立发行自己出品的游戏。由于无法和大牌发行商正面较量，他们将主要的销售重点放在二三线市场，比如俄罗斯、巴西、阿根廷和北欧以及波罗的海国家。2007年，他们转型为有限责任公司，并成功在华沙股票交易所上市。随着大量资本涌入，公司首席执行官Marek Tymiński正式宣布将开发重点转向DS和X360游戏，先后推出了《热情马术》(Apassionata)、《逻辑机器》(Logic Machines)、《犯罪实验室》(Crime Lab)等DS游戏，其中后者已预定推出3DS版本。此外，他们还在X360推出了《冬季运动会2009》以及PSP游戏《历史频道 罗马战役》。上述产品线看上去显得平淡无奇，其实，City Interactive一直在酝酿一款真正意义上的次世代游戏，不仅要代表波兰游戏业的最高水平，还要在全球市场销售方面取得成功。



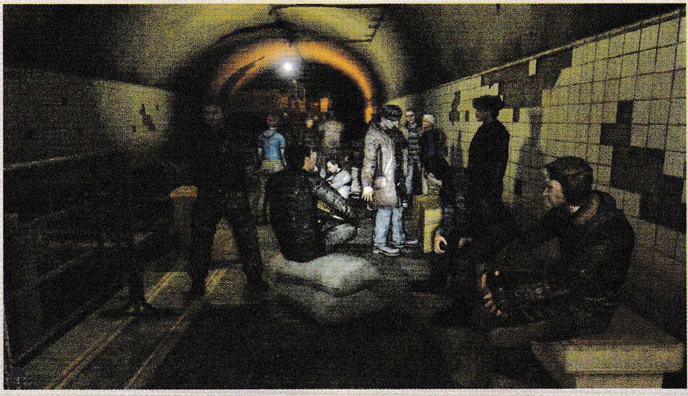
▲《狙击手 幽灵战士》画面表现力出众，不过业界评价不高。

2010年6月29日，City Interactive耗时30个月开发的X360游戏《狙击手 幽灵战士》(Sniper: Ghost Warrior)正式发售，类型为第一人称射击，讲述了一名狙击手在南美小岛上，同反叛军队周旋的故事。游戏提供了一个非常真实的狙击弹道系统，距离、风向等都会影响射击的精度。虽然某些场景的光影效果十分出彩，但是本作在帧速、人物建模、敌人AI以及核心游戏性方面都表现不佳，Gamespot只给了5.5分。尽管如此，本作还是成为了波兰游戏历史上销量最高的本土游戏，发售两个月，在美国和欧洲的销量一举突破50万套，公司首席执行官Marek Tymiński成为了波兰版《财富》杂志的封面人物。目前，City Interactive拥有150余名员工，在美国、英国、德国等地开设有办事处，尽管《狙击手 幽灵战士》毁誉参半，但这家规模不断壮大的公司已经得到了不少来自美国投资者的青睐。

4A Games 乌克兰 · 基辅

4A Games和他们的X360游戏《地铁2033》(Metro 2033)堪称去年游戏业的一匹黑马，游戏表现出的超高素质的画面以及具有鲜明特色的系统，让不少玩家对这个来自乌克兰，成员平均年龄不足25岁的新锐制作组刮目相看。《地铁2033》改编自俄国著名畅销小说作家Dmitry Glukhovsky的同名作品，讲述了核战争爆发后的世界，人类几乎死亡殆尽，只有少数人在莫斯科的地铁站苟延残喘(现实中的俄罗斯地铁站采用了防核辐射的设计)。游戏中的主人公要面对各种致命的变异生物，丧心病狂的人类劫匪，以及可以控制普通人心智的神秘族群Dark Ones。游戏在气氛烘托方面十分出彩，故事发展也引人入胜，游戏中的交易系统，并非使用货币，而是在关键时刻可以保命，更加稀缺的资源——子弹，这也决定了本作并非一味的鼓励杀戮，而是更强调在夹缝中求生。

《地铁2033》Metacritic综合媒体评分为77%，Game Informer给予了9分的高度评价。4A Games的多数成员来自曾开发过《潜行者：切尔诺贝利的阴影》的GSC Game World，其中不少人参与制作了游戏的X-Ray引擎，使得他们在处理恐怖生存游戏以及3D引擎方面得心应手。4A Games自主研发的次世代引擎4A Engine，属于多平台引擎，除了在物理效果，AI方面技术领先之外，还可以很好的兼容3D显示。在乌克兰，4A Games被称为乌克兰的Crytek，对他们而言，这显然是一种巨大的褒奖，不过，盛名之下也带来了一些副作用。业界一直盛传，他们将X-Ray引擎的部分编码盗用在了4A Engine引擎中，尽管他们多次否认，但是依然招致了不少猜疑，最后还是GSC Game World的前同事帮他们解了围，证明这两款引擎技术并没有太多的瓜葛。


▲《地铁2033》获得了业界相当高的关注度。

I-Imagine → 南非 · 约翰内斯堡

I-IMAGINE INTERACTIVE

1998 年，加拿大 DigiPen 电脑图像设计学校的毕业生 Dan Wagner，准备回到自己的家乡南非创业，由于需要招募几名帮手，他找到了自己的同学，加拿大人 Luke Lamothe。“当时，Dan 开出的条件一点也不诱人，况且我对南非一无所知，而且，当时我甚至有前往任天堂美国分部工作的机会，但我转念一想，南非还没有自己的游戏业，这是一个令人兴奋的事实，要知道，我们并不仅仅是组建一家游戏公司，甚至有机会培育一个产业。”拓荒者的气概以及这份事业背后潜在的巨大商机，促使 Luke Lamothe 和其他一些人做出了决定，与 Dan Wagner 一道前往南非创业，游戏公司 I-Imagine 就此诞生。他们的首款作品是特技驾驶竞速游戏《Chase：Hollywood Stunt Driver》，玩家要扮演一名叫做 Chase Corrada 的女特技驾驶员，完成导演布置的各种动作，还要与其他驾驶员竞争，参加四部风格迥异的电影拍摄。

Dan Wagner 带着游戏的 DEMO 参加了 2000 年的 E3 展会，但美国游戏发行商对该作反应冷淡，尽管一些公司对 I-Imagine 未来的项目有些兴趣，但就连他们自己也不知道是否还有未来。这种失望情绪弥漫在开发团队中，来自美国和加拿大的员工一直没有习惯南非的生活，甚至厌倦了游戏开发。很多人选择了离开，但 Luke Lamothe 却留了下来。Dan Wagner 动情地表示：“我一定要把公司做起来，并不是为了向那些离开的人证明什么，而是要对得起选择留下的伙伴！”为了弥补人员缺口，I-Imagine 开始招募本地人才，但同样遭遇了不小的困难。Luke Lamothe 坦言：“找到并吸引那些有天赋的员工加盟，让他们相信留在非洲大陆的最南端，比在那些响当当的美国游戏公司工作更有前景。但现实是，在南非游戏程序员的收入非常微薄，他们为大公司工作，却可以获得丰厚的报酬。”不得已，I-Imagine 只能招募那些带有理想主义色彩的年轻员工。

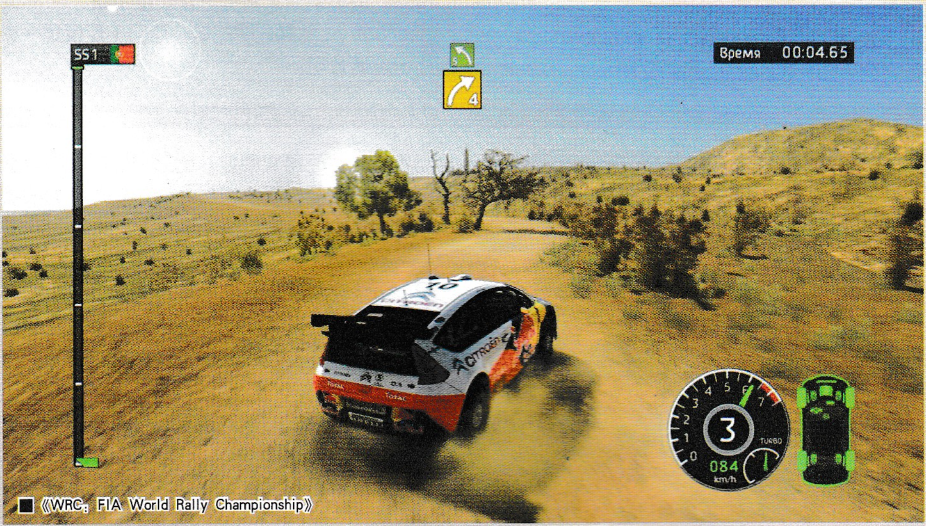
幸运的是，在当年欧洲电脑商贸展上，他们遇到了改变公司命运的两个人：Kevin Bachus 和 Seamus Blackley，他们是微软 Xbox 的创造者之一，两人邀请 I-Imagine 加入微软的 Xbox 孵化器项目，这是一个扶持小型游戏开发者创作 Xbox 游戏的计划，他们成为该项目启动后的首批加盟者。《Chase：Hollywood Stunt Driver》终于得以发售，并获得了一些积极评价，综合媒体评分为 65%，不过游戏销量只有十余万套，勉强保本。I-Imagine 在 2006 年推出了 PS2/PSP 战斗赛车游戏《Final Armada》，同样遭遇市场惨败。那一年他们赚到的最大一笔钱来自微软，由于先前的合作，他们被选为分销商，协助筹办 X360 在南非市场的首发活动，Dan Wagner 甚至一度成为微软南非娱乐部门的临时员工。

2008 年初，由于经历了数次失败，让公司的两位创始人 Dan Wagner 和 Luke Lamothe 有些心灰意冷，为了自己的家庭和生计，他们决定暂时让 I-Imagine “冬眠一段时间”，但并未关闭公司。Dan Wagner 加盟了一家专门引进 X360 游戏外设的南非代理公司，而 Luke Lamothe 也留在了南非，前往 Luma 动画工作室工作。事实上，两个人当时都有回到加拿大游戏业工作的机会，但他们依然对这里恋恋不舍。2009 年夏天的某个周末，Dan Wagner 和 Luke Lamothe 又坐在了一起，两人攀谈许久，最终决定重启 I-Imagine。九个月后，他们推出了公司历史上首款 XBLA 和 PSN 下载游戏《Football Genius》，游戏类型是问答猜谜，包含 3500 多条有关足球的问题，支持线上对战和视频聊天功能。尽管本作的销量依旧不如人意，但是这一次，Dan Wagner 和 Luke Lamothe 都下定了决心，不再轻易言退。



▲独特的足球问答游戏《Football Genius》。

Milestone S.r.l. → 意大利 · 米兰



■《WRC：FIA World Rally Championship》

意大利米兰既是时尚艺术之都，又是足球之城。在这里同样汇聚着不少大牌游戏公司，比如 Square Enix 意大利分部，Take2 和育碧分公司等。至于本土游戏公司，Milestone S.r.l. 是其中杰出的代表。他们在 1996 年由赛车迷 Antonio Farina 创立，起初的名字叫做涂鸦画（Graffiti），几个月后更名为 Milestone，这里面还有个有趣的故事。某天晚上，公司的两台电脑被小偷盗走，当年计算机的价格非常高昂，Antonio Farina 没有资金重新添置电脑，幸运的是，后来警察抓到了小偷，两台电脑也完璧归赵。小偷表示之所以选在这里偷盗，是因为自己的绰号也叫 Graffiti，心有余悸的 Antonio Farina 立刻变更了公司名称。Milestone 的首个项目是将一款来自日本的 SFC 游戏《Super Loopz》，本土化后在欧洲市场推出。真正打开 Milestone 设计思路的作品，是一款协助维真娱乐制作的赛车游戏《Screamer》，此后又推出了多款续作，Milestone 在赛车游戏领域因此积累了大量经验。

MILESTONE

1999年2月，他们终于迎来了公司历史上的里程碑时刻，由EA Sports负责发行，Milestone制作的《超级摩托车世界锦标赛》(Superbike World Championship)正式发售，游戏在专业性和娱乐性之间掌握了良好的平衡，在市场上大受欢迎。遗憾的是，这股风潮并未持续太久，两年后《超级摩托车2001》推出，市场反应已经大不如前，EA Sports决定终结这一系列。不过此时，Milestone已经名声在外，Capcom慕名而来，邀请他们参与《MotoGP 08》的开发工作。这是Milestone接手的规模最大的项目之一，他们要同时负责X360、PS2和PC版本的制作。进入次世代后，Milestone与意大利游戏发行商Black Bean Games签署了代理协议，并在事隔6年后，推出了《超级摩托车》系列的新作，受到不少系列老玩家的好评。渐入佳境的Milestone，联手Black Bean Games花大价钱购买了世界拉力锦标赛的游戏改编授权，在去年10月推出了《WRC：FIA World Rally Championship》。

Infinite Interactive　澳大利亚 · 埃森登

INFINITE INTERACTIVE

虽然Infinite Interactive成立于1989年，算得上澳大利亚的老牌游戏开发商，但是就像很多默默无闻的小公司一样，在游戏产业的生态环境中扮演着自生自灭的角色，而他们开发的《益智之谜 战神的挑战》(Puzzle Quest：Challenge of the Warlords)，却彻底改变了这一切。本作是一款包含大量角色扮演成分的方块消除游戏，简单易学，几乎不需要上手时间，整合育成、解迷、升级、战斗等诸多元素的游戏系统，具有令人吃惊的乐趣和策略深度。它不仅帮助Infinite Interactive摆脱了经营危机，告别了只生产低销量、低评价游戏的历史，而且这一项目的开发历程证明了小公司、小团队，依然可以在短时间内取得巨大的市场成功。Infinite Interactive并没有专职的美工或图像设计师，剩下的游戏设计师，毫无开发经验，并且只掌握少量编程知识，这意味着从现有资源出发，这部游戏将是一款完全设计导向的作品，它的外在气质缺少花哨时髦的装扮，开发团队只能在内在系统上精益求精。虽然多少有些形势所迫，但这的确保证了游戏开发从始至终没有偏离最初的简单设计。



▲《益智之谜 战神的挑战》。

Infinite Interactive总裁Steve Fawkner平时很喜欢玩《钻石迷情》以及RPG游戏，他希望将两种元素糅合在一起。起初，开发团队以为这只是用来练手的作品，大家毫无拘束的随意改造，开始的几种版本表现都不尽如人意，经过一个月的反复推敲，游戏系统终于变得酷了起来。直到这时，制作组上下才意识到这是他们真正的工作。随后问题又接踵而至，寻找发行商的过程很不顺利，对方只要听到这是《钻石迷情》游戏的“新变种”，就立刻变得兴趣全无，因为这个市场已经充斥着太多形形色色的方块游戏了。由于严重缺乏资金，制作组无力进行推广宣传，甚至没钱搭乘飞机与国外发行商洽谈。于是，制作组想到了借助互联网的力量，他们在网络上免费发布游戏的试玩版，赢得了玩家们的良好口碑，很快便同D3公司签署了代理发行协议。

《益智之谜 战神的挑战》PC、XBLA和DS版累计销量接近百万套，并获得了来自媒体的高度赞誉。Infinite Interactive趁热打铁般的推出了太空科幻版的《益智之谜 银河大战》以及《益智之谜王国》等。此后，他们又和Konami合作，



▲Infinite Interactive总裁Steve Fawkner。

推出强化联机对战内容的《益智编年史》(Puzzle Chronicles)。Infinite Interactive俨然成为了益智系列专业户，他们想当然地认为，只要对游戏系统稍作改变，并加入大量花哨的新内容，玩家就会毫不犹豫的买账。但事实上，对小公司而言，一款作品的成功，往往得益于新鲜的创意和简单明了的设计理念，但是仅凭老套路或“一招鲜”，是无法持续获得成功的，《益智之谜》后续作品的销量出现了明显下滑。2010年6月22日，《益智之谜2》正式发售，强化了游戏可选职业的差异性，并新增了多种模式，堪称精益求精的一作。接下来，Infinite Interactive亟需证明的是：他们不仅仅是一家益智之谜公司。

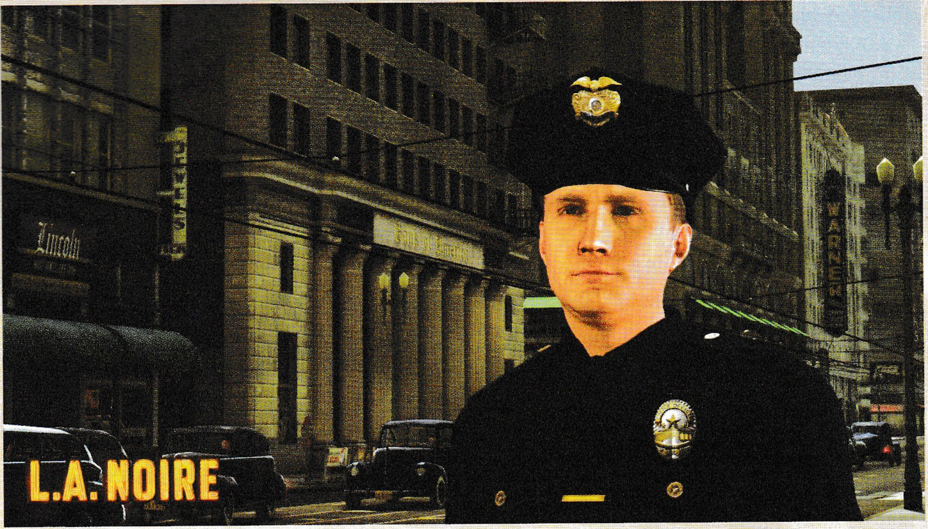
Team Bondi　澳大利亚 · 悉尼

2002年《大逃亡》(The Getaway)发售后，担任制作团队Team Soho主管的Brendan McNamara，向SCEE递交了辞呈。外界普遍认为他会再次创业，但Brendan McNamara并没有急于那么做，返回澳大利亚后，他在悉尼的家中过着悠闲自在的生活，似乎已经开始在享受人生。一年后，Brendan McNamara突然宣布筹建Team Bondi工作室，将全力打造一款游戏业前所未见的作品。很快，大家就知道他所言非虚，从签约Rockstar，到引入尖端的面部表情技术，再到这款神秘作品揭开面纱——《黑色洛城》(L.A. Noire)，所有人都意识到，Brendan McNamara其实并没有真的休息一年，而是在台前幕后做了大量令人眼花缭乱的工作。在很大程度上，早已功成名就的Brendan McNamara，回到家乡悉尼再次创业，比起一般创业者所遭遇的困难和阻碍要小得多，至少那些挑剔的发行公司会对他的计划趋之若鹜。

《黑色洛城》以1940年代的洛杉矶为背景，讲述了一名在二战后复员担任洛杉矶刑警的主人公，在繁华亮丽的都市外表下，直面那些肮脏、丑恶的人性，从各种谎言和秘密中抽丝剥茧，最终解决各类复杂、棘手案件的故事。本作并不能简单的被视为《横行霸道》的洛杉矶版，Brendan McNamara像拍摄一部电影那样对这款游戏精雕细琢。本作的人物对话剧本长达50小时，并引入了业内最为先进的面

部表情捕捉技术，现实中演员皱眉、嘴角的变化，甚至眼球的转动，都会被如实记录并还原到游戏之中。据悉，目前这方面的表情数据存储量就超过了200TB，幸运的是，借助合作伙伴Depth Analysis的最新技术，进行表情捕捉不再需要数名工程师花费大量时间，现在可以交由电脑系统自动完成大部分工作，以往要花费数周时间的工作量，现在只需要两个小时左右。

在《黑色洛城》中出现的案件，大部分取材于真实案例。Brendan McNamara笑言自己成了一名犯罪专家，在游戏制作过程中，他和团队成员查阅了大量真实的罪案卷宗，研究和分析罪犯的心理状态与行为逻辑。而这些只是这个野心勃勃，内容宏大的游戏计划的一个缩影，为了成功驾驭它，Team Bondi付出了外界难以想象的心血和努力，在过去的两年多时间里，他们很少休假，每周工作6天，超过72个小时，制作团队很少接受采访，甚至官方网站的更新时间还停留在两年零八个月前，正因为如此，外界一度爆出本作可能会被取消的传闻。回首这段开发经历，Brendan McNamara坦言整个制作团队最重要的品质——就是110余名员工能够上下一心，始终保持专注。《黑色洛城》预计将在今年春季发售，届时全球玩家将亲眼见证一颗璀璨新星的升起。

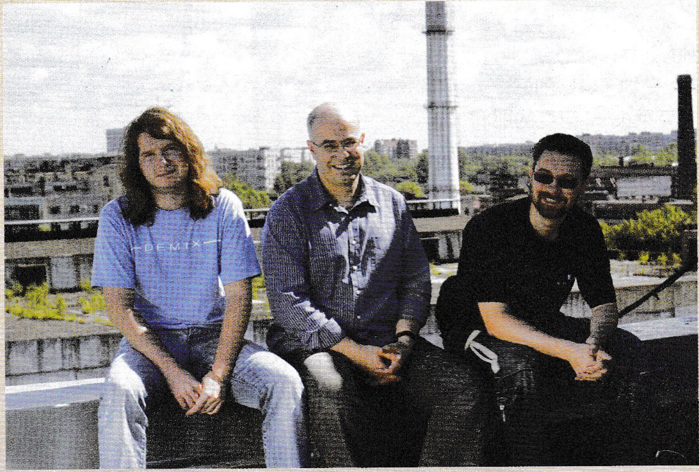


▲《黑色洛城》使用独特动作捕捉技术，人物表情极其逼真。

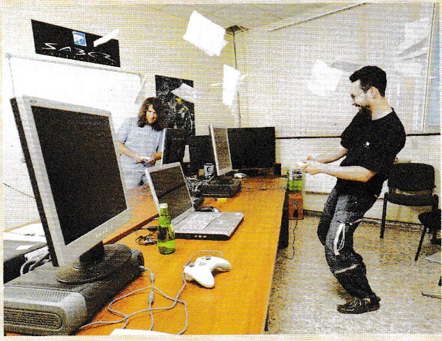
Saber Interactive 俄罗斯 · 圣彼得堡

2000年创建的Saber Interactive，总部设在美国，但主要的开发团队集中在俄罗斯圣彼得堡，这在很大程度上降低了人力资源成本，毕竟俄罗斯游戏开发的成本要比美国本土低廉许多。2003年，他们推出了一款主视角射击游戏《Will Rock》，平庸的素质并没有引起太多的关注。随后，Saber Interactive同Atari签署了发行协议，计划在Xbox平台上推出FPS游戏《时空飞梭》，不料Atari遭遇了严重的经营困难，不久后就将游戏的发行权转卖给了Sierra。本作因可以控制时间的玩法以及邀请包括丹尼斯·奎德、迈克尔·艾恩塞德和尼克·齐兰德在内的知名好莱坞明星担任配音工作，备受外界瞩目。游戏的实际开发工作可谓一波三折，Saber Interactive本来在2006年中期完成了游戏的大部分内容，但是Sierra突然决定推倒重来，改为制作PS3和X360版本。

Saber Interactive总裁Matthew Karch经常在公司会议上充满激情的表示："不要仅仅为了自己而工作，我相信要追求真正的快乐，就必须做一些有意义的事情，工作和生活是交互的，要想前进就必须有回馈，想要快乐就必须向他人付出。"这句话深刻揭示了一家远离游戏产业繁华与喧嚣的小游戏公司的热情、坚持与信仰；历经《时空飞梭》开发项目的种种磨难，非但没有毁掉他们，反而让Saber Interactive变得更强大，很大程度上得益于开发团队的这种精神气质。2004年时，Saber Interactive只有20名员工，尽管当时游戏的概念已经非常成熟，但是他们并没有开发次世代游戏的经验，甚至无法很好的利用X360游戏开发套件。受制于成本，他们只能在俄罗斯招募开发人员，尽管随着人手增多，游戏开发逐渐走向正轨，但是始终无法突破某些技术难题，尤其是游戏运行效率不佳，掉祯现象时有发生。


▲Saber Interactive总裁Matthew Karch（中）。

Sierra以提高游戏品质为由，决定游戏延期一年发售，整个制作团队都感到十分沮丧，但Matthew Karch却乐观的认为这是一次机会，当外界预期普遍降低，制作周期延长，可以确保他们在更安静的环境下润色游戏。于是，制作组进行了大刀阔斧的调整，甚至连配音、过场影片也进行了重新制作。在开发过程中，有效缓解制作组的紧张与压力是一项至关重要的工作，《时空飞梭》项目堪称多灾多难，如何让员工安然度过类似的不愉快时刻？Saber Interactive采取了多项措施，首先是适当的经济鼓励，其次是增加午餐种类，在周六举办啤酒晚会，管理人员也会更频繁地听取员工们的意见。这些细节改善帮助开发团队保持了较高的士气，直到游戏开发结束，没有一名正式员工中途离职。在俄罗斯夏季都很短暂，大概只有两个月的好天气，而那时正好是游戏制作的冲刺阶段，于是Saber Interactive一方面尽量采用轮班制，另一方面各部门的主管身体力行，带头多加班。


▲Saber Interactive的办公室充满欢乐游戏气氛。

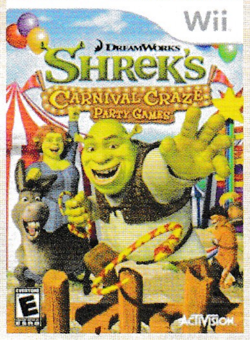
《时空飞梭》X360和PS3版本，在欧美地区的累计销量接近45万套，综合媒体评分在70分左右，四年的曲折开发，为Saber Interactive换来了一个不过不失的结尾。游戏的PS3版本，在画面效果，读盘时间等方面，同X360版相去甚远，游戏的手感和关卡设计也很一般，之前大加宣传的控制时间的能力，在游戏中其实并不能随意使用，对游戏性的贡

献也就大打折扣。虽然Saber Interactive驾驭大制作的能力有待提高，但他们的成长速度还是令人欣喜的，在业内也积累了一些声望。2009年底，Namco Bandai宣布委托他们制作一款名为《Inversion》的第三人称射击游戏，游戏特色包括可破坏的场景以及逼真的失重状态。在去年科隆游戏展上，本作宣布延期到2011年，这是否意味着Saber Interactive会重复过去的老路？在接受IGN网站采访时，Matthew Karch信心十足的强调："玩家会惊喜于游戏的品质，如果他们不满意，我们会感到深深失望的。"



■《Inversion》

Ivolgamus → 阿根廷 · 布宜诺斯艾利斯



▲《史瑞克 疯狂嘉年华》。

由于次世代主机进入拉丁美洲时间较晚，加上售价昂贵，当地多数游戏开发商仍然以制作PS2游戏为主，因此，当游戏发行公司计划推出全平台作品时，往往会将PS2版本交由拉丁美洲的游戏开发者制作，Ivolgamus就是其中的受益者。他们于2002年在立陶宛成立，随后开发重心逐渐转向阿根廷，先后制作了20多款游戏，大多是PS2和Wii平台，Ivolgamus的主要客户是Activision，《怪物史莱克》系列游戏的PS2版大都出自他们之手。作为阿根廷最主要的游戏开发商之一，Ivolgamus还是电子游戏宣传与推广的生力军，他们是"来自拉丁美洲游戏开发者"组织的创始会员，并且加入了索尼拉丁美洲分公司建立的游戏制作者基金会。目前公司员工有65人，有趣的是，河床和博卡足球俱乐部的球迷分别为32和25人，虽然两支足球俱乐部的球迷可谓水火不容，剑拔弩张，但是按照Ivolgamus的说法，公司的两派球迷只有在进行一年一度的"Ivolgamus乒乓球比赛"时，才会变得针锋相对。

Ivolgamus推出的众多作品中，在拉丁美洲销售情况最好的是Wii平台的迷你游戏合集《芭比 小岛公主》（Barbie Island Princess），另一款同样是迷你游戏大全的作品，Wii/PS2平台的《史瑞克：疯狂嘉年华》（Shrek's Carnival Craze），曾在英国游戏周销量排行榜前20位停留了数周时间。虽然制作了不少低成本的休闲游戏，但Ivolgamus依然会瞅准机会推出一些原创作品。PSP益智游戏《暗黑衰落》（Fading Shadows）就是他们倾力打造的一款原创作品，玩家要拯救身陷地牢的Erwyn，并击败恶魔领主，唯有通过操纵魔法光束，收集关卡中的魂魄，才能冲破各种障碍。本作获得了很高的媒体评价，比如Eurogamer网站称赞它"美丽，朴素和放松身心，就像是益智游戏中的《ICO》"。可惜，本作的销量差强人意，这在一定程度上削弱了Ivolgamus制作原创作品的动力。

Mercury Steam → 西班牙 · 马德里

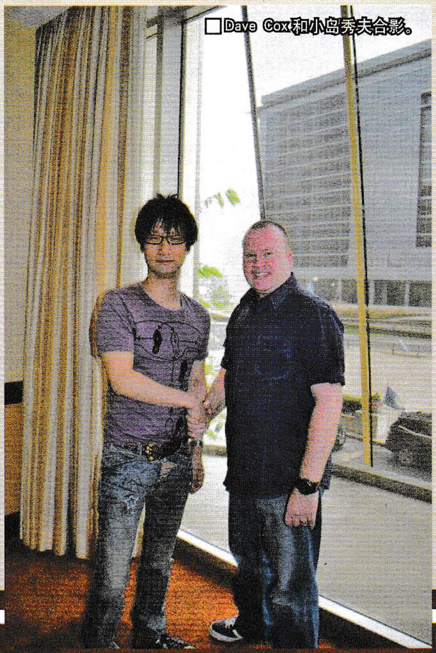




▲Mercury Steam的《恶魔城 暗影之王》颇受好评。

作为目前西班牙惟一一家在主流游戏市场站稳脚跟的开发商，Mercury Steam在马德里游戏产业的名气，并不亚于这座城市的那支星光灿烂的足球俱乐部。公司创始人Dave Cox骄傲地宣称："我们有很多目标，每一个目标都和Mercury Steam的成长有关，而过去几年，我们的同行和玩家们，都看到了Mercury Steam脚踏实地的进步，过去，我们会向发行商介绍我们来自西班牙，擅长制作什么，如今，他们会直截了当的告诉我们，一起来制作一款出色的游戏吧。"相比很多小型游戏开发商跌跌撞撞的境遇，Mercury Steam的发展算得上一帆风顺。他们在Xbox上推出的处女作《废弃之地》，以独特的步行和飞行模式，受到了媒体的好评。随后发布的次世代游戏《克莱夫 · 巴克的耶利哥》则真正确立了他们的业内地位，游戏取材于著名恐怖小说作家克莱夫 · 巴克的同名小说，Mercury Steam独立研发了游戏的图像引擎，在光影和人物建模方面的表现尤其突出。

《克莱夫 · 巴克的耶利哥》融合了射击、恐怖和团队指挥等元素，在欧美地区取得了80万套的销量，结果还算差强人意。真正让全球玩家记住Mercury Steam名字的事件，还是Konami宣布由他们负责制作《恶魔城》的次世代新作，并派遣小岛组监督和协助开发工作。巧合的是，Dave Cox曾担任《潜龙谍影》的产品经理，和小岛秀夫是旧识。小岛秀夫的言传身教，使开发团队在工作能力和气质上都有显著提升。虽然这款《恶魔城 暗影之王》在玩家群体中毁誉参半，但是游戏本身在战斗系统和图像引擎方面的进化，还是展示了Mercury Steam的实力。从2009年开始，他们连续两年荣任西班牙最佳游戏开发公司的称号，据传闻，目前他们已经启动了另一个秘密游戏项目，客户同样来自日本。

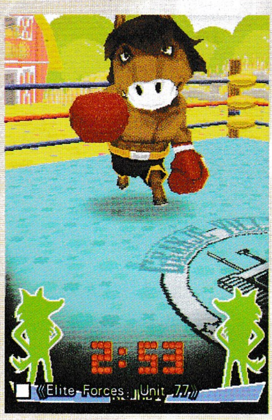


□Dave Cox和小岛秀夫合影。

Gammick Entertainment S.L → 西班牙 · 巴塞罗那

▲独具特色的NDS游戏《动物拳击》。





作为西班牙最著名的旅游胜地，巴塞罗那被称为“伊比利亚半岛的明珠”，无论是足球，还是在政治领域，巴塞罗那和马德里两座城市总是充满着竞争关系。土生土长的Gammick Entertainment，自然也希望超越来自马德里的Mercury Steam。他们成立于2007年4月，2008年改制为一家独立的公司，除了从事DS和Wii游戏的开发，还提供专业的游戏制作顾问咨询服务，客户遍及欧洲各国。值得一提的是，在Gammick Entertainment建立之初，便提出了打造3A级别次世代作品的口号，并得到了巴塞罗那本地一家影视娱乐公司的注资。不过半年之后，由于技术和资金储备极为有限，他们明智的转向了掌机游戏开发领域，或许有些人会认为这是一种退步，但是从在商言商的角度讲，这恰恰说明了Gammick Entertainment的经营思路趋于稳健和成熟。

当NDS所代表的新游戏形态闪亮登场时，多少有点返璞归真的味道。虽然在复杂程度或声光效方面，很多作品无法与传统游戏大作相提并论，但它们更强调单纯的乐趣，无需耗费很长游戏时间，更适合多人同乐。从开发商角度讲，研发周期短带来的低廉成本和量产化前景，就像从奢华的电影大片进入了短小精悍的电视剧时代。像Gammick Entertainment这样专注于休闲游戏开发的公司，Wii与NDS的横空出世，确实让他们感到如沐春风。他们先后制作、发行了需要将DS竖起来玩的拳击游戏《动物拳击》以及小队战术类作品《Elite Forces：Unit 77》。虽然看上去，Gammick Entertainment远没有他的同行Mercury Steam风光，但选择一条适合自己的成长道路，才是游戏产业颠簸不破的真理。

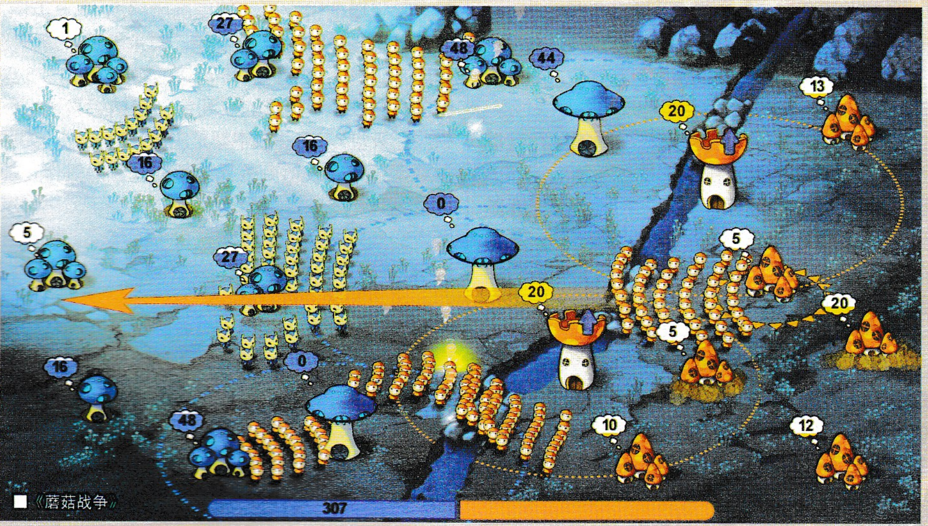
Creat Studios → 俄罗斯 · 圣彼得堡

圣彼得堡是俄罗斯第二大城市，也是世界上少数几个会发生白夜现象的城市，每年5月到8月，这座城市几乎不会有黑天。或许正是因为这个原因，才造就了Creat Studios在游戏开发领域的高产。1996年他们在圣彼得堡正式创立，两年后又在美国马萨诸塞州建立了分部。Creat Studios相当热衷于制作PSN和XBLA游戏，推出的首款作品是《麻将传奇：远古智慧》，采用中式手绘画风格，将麻将游戏和中国古代神话传说结合在一起，不过游戏在精准操控方面存在一些问题。此后，他们又推出了3D益智游戏《魔幻立方体》(Cuboid)，可谓创意十足，IGN网站的游戏评分高达9.0。玩家要在众多古代遗迹或奇幻场景中，操控一个矩形立方体找到网格间的出口。游戏包含了60余关，允许玩家自建关卡，游戏规则简单明了，令人欲罢不能。

Creat Studios另一款在玩家中拥有良好口碑的游戏是《魔法球》(Magic Ball)，基本规则类似弹珠台，玩家要在海盗岛或骑士城堡等场景中，利用魔法球来清除画面中的物体。游戏新颖之处在于引入了旋转功能和天气影响，并具有真实的物理效果，游戏过程爽快刺激，充满了乐趣。Creat Studios也是PSN游戏《蘑菇战争》(Mushroom Wars)的制作者，这是一款快节奏的即时战略游戏，玩家控制自己的部队同敌对的蘑菇部落作战，需要占领地图上的战略点，升级基地、提升武器性能，最终消灭敌人，精彩的战斗片断还可以上传到Youtube网站。根据2009年底Creat Studios发布的新闻稿，他们推出的PSN游戏全部收回了制作成本，累计销量全部位列PSN游戏销售排行的前五十名。

由于Creat Studios在美国马萨诸塞州建立分部的过程中，得到了SCEA的大力帮助，两家公司的关系愈发密切。Creat Studios是PSP Minis游戏的主要制作者之一，他们先后推出了《Freekscape：Escape From Hell》、《Hamster Ball》、《Alien Havoc》等作品，不过销量相比PSN游戏要逊色得多。2010年初，由于圣彼得堡市政府取消了对软件业在税收等方面的优惠和扶持措施，Creat Studios一度考虑将公司彻底迁往美国，但是多数本地出生的员工都不赞成这个计划，公司高层最终只能作罢。值得一提的是，Creat Studios曾聘用过一些来自德国的游戏设计师，对方对工作室提供的待遇和工作氛围很满意，但是夏天还没过，他们就提出了辞职，原因就是圣彼得堡特有的白夜现象，长达两三个月的“白天”景象，让外来者很难适应，成为了困扰Creat Studios走国际化路线的主要难题之一，这也是他们在美国马萨诸塞州建立分部的原因。


■《魔幻立方体》


■《蘑菇战争》



解析游戏产业利益链

游戏产业已经形成一条庞大的利益链 你知道游戏销售收入在各利益群体间是如何分配的吗？

当我们从游戏店里兴高采烈地把最新大作买回家，你可知道你所花的钱究竟会流向何方？

你可能会猜到有游戏零售店、游戏开发商、发行商等等，可你知道游戏销售收入在他们之间是按照怎样的比例分配的吗？

这并没有一个统一的答案，不同的发行商批发给不同零售商的游戏价格都是各不相同的——即便游戏本身的建议零售价完全相同。在世界各国，一款游戏的价格构成都有很大的不同，其中又以英国较为特殊。在英国，很多商品与服务都有增值税，这是英国商品价格较高的重要原因之一。增值税是英国政府的主要收入来源，大约占三分之一的财政收入。过去英国的高清游戏标准定价为 40 英镑，其中增值税就占了 7 英镑。而从 2011 年 1 月 4 日开始英国增值税率提高到 20%，也就是说游戏软件的增值税将占到 8 英镑。游戏业界对此愤愤不平，Activision 老总 Bobby Kotick 曾威胁要关闭英国分公司，造成数百名游戏开发者失业。

除了增值税之外，零售商所得占 10.5 英镑，游戏发行商净所得为 12 英镑。其余就是所谓的货物成本，具体包括：0.65 英镑的物流费、1.75 英镑的广告费、8 英镑的权利金（缴纳给索尼、微软或任天堂）。这些成本都是由发行商支付。如果游戏本身是由发行商委托给其他开发商制作，那么发行商还要从他们 12 英镑的净所得中分给开发商大约 3 英镑。这个比例有很大的浮动，根据开发商与发行商之间的实力对比可能有很大的出入。在大多数时候，发行商会在游戏发售之前分阶段向开发商支付费用，这样开发商才有钱向开发者们定期支付工资。如果开发商无法满足发行商制定的阶段性目标，可能就拿不到当期开发费，发行商就是通过这种方式激励开发商确保游戏的开发进度与质量。

如果游戏是发行商旗下的开发队伍制作，虽然不需要向开发商支付开发费，但是也要制定阶段性目标，并据此目标的完成情况发放奖金。最重要的一笔奖金是在游戏发售后，根据销量与媒体平均分决定奖金额度。正是因为这样，统计媒体平均分的 Metacritic 成为游戏发行商与开发商最重视的网站。Blitz Games 的 Philip Oliver 说："Metacritic 被当作质量评判标准，他们会说，如果游戏上了 85 分，我就给你 XX 万的奖金。我们有过很多类似那样的开发合同，都已经习以为常了。"

对于独立开发商来说，从发行商那里拿到持续的项目委托是他们生存下来的必要条件。Oliver 说："我们与 THQ 有很好的合作关系，大家彼此尊重。但是在很多公司，也包括 THQ，他们总是想尽可能地压低价钱，在签署的那一刻，他们总是想把一块钱掰成两块用。那就是他们的工作。实际上，有位制作人曾说过，近来制作人这个职位的惟一工作就是想尽办法从发行商那里领钱，然后思考怎么把钱花到刀刃上。这样并不利于长期的合作关系，长期的合作就要尊重对方的盈利需要。"

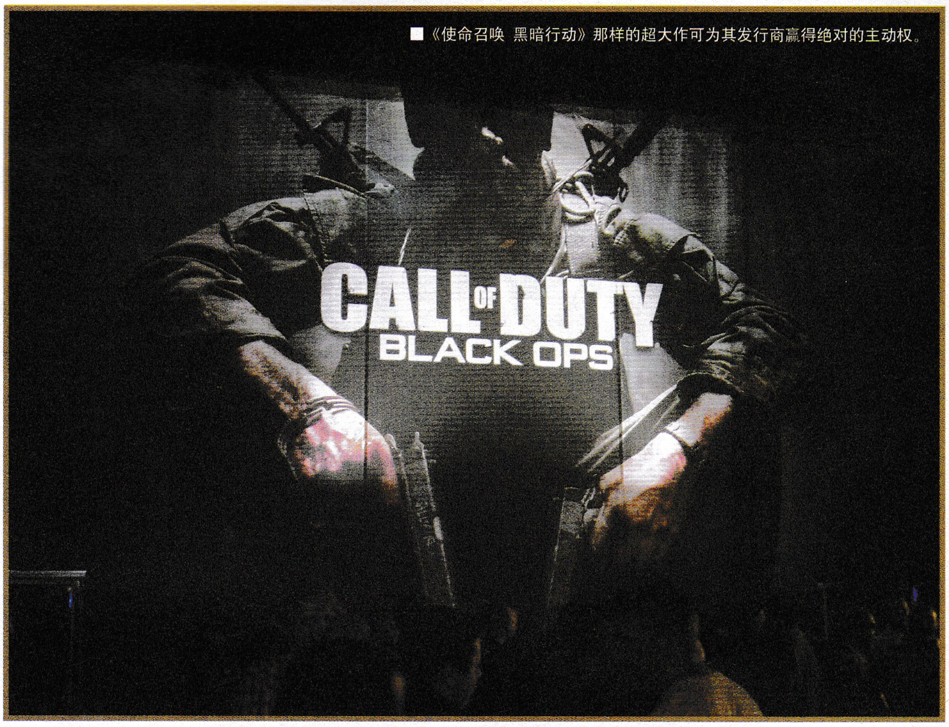
利益链的争端

从上面的成本构成就可以看出，由于发行一款游戏涉及的利益群体太多，真正把游戏做出来的开发商拿到的手的不到游戏收入的10%。也就是说，玩家花了40英镑的钱，得到的是只需花3英镑制作的游戏。制作一款成功的游戏，拿到的奖金与游戏销量相比可能微乎其微。你也许听说过约翰·卡马克的车库里停了好几辆法拉利，CliffyB能与美国著名脱口秀主持人闹出绯闻，还有那些住在上千万美元豪宅里的名制作人。但是大多数游戏开发者并没有那么风光，至少与影视圈里同级别的人比起来，游戏业的人才们待遇要低得多。但是发行商也有他们的难处，他们可能有一款游戏大卖并大赚了上亿美元，但同时可能有十几款亏本的游戏总计亏掉了上亿美元。暴利时代早已成为游戏产业遥远的回忆。Oliver说："从全局来看，所有人拿到的都是自己应得的部分，身处其位就要认命，这就是人生。"

Mastertronic Group常务董事Andy Payne说："大家总是以为除了自己别人都在赚大钱，其实有那么多的腰包要填，大家都只能分到一些。人们之所以觉得气愤，是因为他们不知道利益链里其他环节的运作，其实在零售商那里也没有多少可以削减成本的空间。

英国的游戏行业人士们最痛恨的就是增值税，但是要在英国做生意，这是不可避免的税种。对于《使命召唤》那样的超大作，发行商可以提高批发价格，但是对于那些市场关注度低的游戏，零售商可以压低进货价。各利益方能从一块大饼上切到多少，取决于供求关系。

零售商与发行商之间总是对批发价争执不休。Oliver说："当EA卖游戏时，就会派销售经理在电话的一头说'我产品的批发成本就是这个价'，如果你只是家小店，和EA的销售人员打交道就只能按他们定的价格进货。而如果你是Tesco那样的大零售商，就可以把批发价砍一些下来，不过EA也不可能让步太多，如果一次被砍了5个百分点，下次还会被砍掉5%，以后想再追回来就难了。"



■《使命召唤 黑暗行动》那样的超大作可为其发行商赢得绝对的主动权。

在谈判中起决定作用的还是游戏的素质。受到市场追捧的游戏就算加价零售商也要照单全收，如果消费者走进一家游戏店，却买不到《使命召唤》新作，损失的不仅是一张游戏的销售额，这位消费者可能会认为该店品种不全以后都不想再逛。所以为了获得热门大作的充足供应量，零售商不得不答应发行商的很多苛刻条件。《使命召唤 现代战争2》就把批发价提高了5～10美元，留给零售商的利润空间非常有限。可再大牌的零售商也只能接受，就算是沃尔玛，也架不住玩家的强烈需求。

游戏售价能否下降？

为了降低游戏成本，零售商有时只能把广告预算控制下来。Codemasters首席执行官Rod Cousens说："最好的广告就是你的朋友告诉你XX游戏是有史以来最棒的。"能达成这种口耳相传效果固然是好，不过有如此运气的游戏毕竟是少数，如果一款好游戏因为宣传不到位而失败，那将是莫大的损失。Cousens说："如果你已经花了1200～2000万英镑开发一款游戏，这已经是很高的风险，你不会拿这么大笔钱去博运气。"

那么，能不能让索尼、微软、任天堂少收点权利金呢？Oliver说："对那些硬件商，根本就没得谈。他们知道一旦开了头，把权利金降了下来，以后就只能按那个价收了。"可能只有《GTA》、《COD》那样的顶级大作可以享受一些特权。独占游戏也能享受权利金优惠，不过那样就要放弃其他平台的潜在市场。

下载游戏的崛起，iOS的冲击掀起了一场低价游戏风暴，但是40英镑/60美元的标准高清大作价格在很长的时间内都不会动摇。

Eidos总裁Ian Livingstone说："整个市场似乎正走向两极化，真正的3A级大作越卖越多，另一方面是一些廉价的小游戏也越卖越好，而夹在二者中间的就很困难了。"

Cousens认为当前的标准游戏价格是可以维持的，甚至还可以因为开发成本的提高而继续提升："不要忘了，在过去15年软件载体的成本还是比较低的。我在Acclaim工作时，我们推出的N64版《致命格斗》卖70英镑，照样卖得很好。"

当今一些大型超市亏本卖游戏的行为是大作掉身价的罪魁祸首之一。就算是大作，在首发时可能就被打折到惊人的程度。Oliver说："Argos或Tesco总是说'来我们这买大作吧，这里更便宜'。他们从那些游戏赚不到钱，这是一种为招徕顾客而亏本卖的商品，希望把顾客引来之后能顺带买其他商品。"

在2010年，英国总共销售了6300万套游戏，市场规模达到28.75亿英镑。这是一块相当大的蛋糕，但是市场比过去更零碎。狂热玩家们在网上货比百家，专业游戏店在首发时低价打折蓄客，超市里常常有招徕人气的劲爆价，想买到低价游戏还是有很多办法。但是这样激烈的价格战牺牲的将会是整个产业的健康。



Rockstar 神奇表情捕捉技术探秘

《黑色洛城》使用的动作扫描技术可能将永远改变电子游戏的制作工艺。

从Rockstar公布《黑色洛城》第一个预告片的那一刻开始，我们就知道电视游戏中的动作捕捉技术将会实现一次重大进化，而且这将会是一次颠覆性的进化。动作设计师们多年来一直在这种新技术前沿领域摸爬滚打，现在他们终于找到了答案。来自澳大利亚的Team Bondi创造了21世纪的皮诺曹，把游戏中的角色赋予真人般的真实动作。

“追上我呀，悉尼”

——《成功的滋味》，1957 年

澳大利亚的Depth Analysis公司在美国洛杉矶Culver City有一座办公楼，其外观平平无奇、毫无特色，但是在里面却拥有世界上最先进的动作捕捉技术。他们将该技术称为“MotionScan”（动作扫描）。该技术结合了高解析度的面部扫描与智能算法，可以将演员的面部捕捉为极高解析度的影像，精确到每一个细节，然后将其转化为游戏角色的3D头部建模。

这项来自澳大利亚的技术是如何被挖掘并应用于游戏中的呢？Depth Analysis是Team Bondi创始人Brendan McNamara创建的公司，在2004年时它只是一个研究项目。据Rockstar开发部副总裁Jeronimo Barrera所说，这是动作捕捉工作室中因为渴望捕捉更多细节而诞生的计划。

“Brendan对动作捕捉经营丰富，他希望能够把演员的表演捕捉下来，也就是面部的表演。用传统的动作捕捉只能捕捉到骨骼动作，而他需要的不是捕捉内部，而是要捕捉外部。所以他想了个办法，他和Oliver Bao开发了MotionScan。”

从研究项目到切实可行的技术需要经历漫长的研发过程，虽然Team Bondi与Depth Analysis从2004年就已经在开发动作扫描技术，但是直到2010年才开始在工作室里对演员进行表情扫描。从2010年1月开始，Depth Analysis相继邀请了400多名演员到他们的动作捕捉室里，有2200多页的剧本进行了表演与动作捕捉。饰演主角Cole Phelps的Aaron Staton就为游戏进行了80多小时的动作扫描录制。



“路易，这将会是一段美丽友谊的开始”

——《卡萨布兰卡》，1942 年

那是一间隔音、隔光的房间，在充满科幻感的房间中央，整个动作扫描过程就在那里进行。在位置经过精心测算的金属架上，设置了32个摄像头，每个摄像头的位置都非常考究，确保能够360度毫无遗漏地将中间椅子上演员的面部完全捕捉。这样的场景有点像库布里克的《2001：太空漫游》中的一个片段。房间是均衡的白色亮光，保证演员的脸上没有黑影。让拍摄对象具备完美的光照条件对于该技术至关重要。

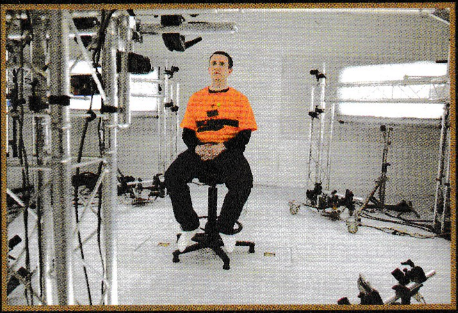
32个摄像头围绕着椅子以完全对称的方式排列，金属支架轻微的位置偏移都将破坏面部扫描效果，而将其位置精确恢复的过程可能需要4个小时。这套装备是在2009年圣诞期间从悉尼运到洛杉矶的。Depth Analysis的研发部主管Oliver Bao花了10天的时间、每天工作16～20小时才将它装好，它总共有1000多个零部件。设置在金属架上的摄像头每部价格都达到6000美元，可以同步将1080p、每秒30帧的影像直接传输到服务器室，然后在15分钟的时间内将其转化为状态扫描。据Bao介绍，美国宇航局在他们的航天飞机上也使用了同样的摄像头，那些摄像头会在被火箭融化之前向总控室发送几秒钟的影像。

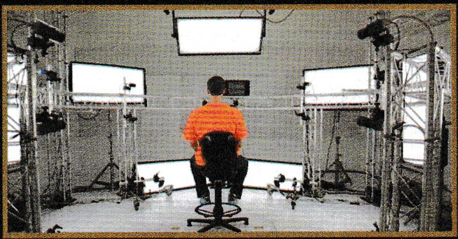
每个摄像头都是对着演员的面部位置，而演员本身要在椅子上保持绝对的“正襟危坐”，然后开始进行表演。在表演过程中，头部的移动空间只有方圆50厘米的位置，这对演员的发挥造成了很大的限制。最初表情扫描工作本来是在悉尼进行的，但是当地演员很难在模仿美国口音的同时保持正襟危坐，最后只能将设备搬到洛杉矶，由美国本土演员进行动作扫描。演员坐上椅子后，必须穿上橙色的衣服，其上贴有三颗绿球，其作用是当作参考点，这样在悉尼进行动作扫描合成的开发人员能够将洛杉矶那里捕捉到的影像与游戏的人物建模匹配起来。

“整个过程非常直接，我们会获得多边形、颜色加上身体的方位以及语音，这些都是一次性录制的。绿球是用来确定椎骨的位置，这样才能知道动作中脖子的节点所在，我们用这三个点进行推导，确认之后，就可以把头插到人物建模上，就像插个乐高的头上去一样。”Bao解释说。

除了32个摄像头外，其实还有第33个摄像头，直接连接到附近的一个房间，导演在那里通过这个摄像头实时观察演员的表演。另外还有一个屏幕用来向演员展示剧本台词、播放短片以及看到隔壁房的导演。

从32个全高清摄像头捕捉到的数据量是非常惊人的，所以设置在Depth Analysis的服务器规模也十分可观。总共有9个服务器，每个服务器具备300MB每秒的数据吞吐量。在服务器旁边还有一个45TB的缓冲器，其数据吞吐量更是达到650MB每秒。影像是先捕捉到视频服务器，然后转移到缓冲器，接着再复制到录像带里，送回悉尼进行处理。





“经验告诉我，千万别相信警察。”

——《夜阑人未静》，1950 年

Depth Analysis的装备一天能够捕捉50分钟的影像。听起来可能不是很多，但是要知道传统的动作捕捉技术一天能捕捉10～15分钟就不错了，而且它不需要像过去那样要由工作人员手动设计面部动作。

更重要的是，用这种技术捕捉到的表情细节是传统方法不可能做到的。Rockstar演示了一

个关卡，叫做“堕落的偶像”（The Fallen Idol），故事讲述的是一个B级片女演员和她15岁的侄女逃离电影制片人的魔爪。你会发现这不止是简单的蓄意谋杀案，其中涉及了勒索、强奸、潜规则和有组织犯罪等内容。

这个案件最惊人的地方在于它的推进方式，这也是《黑色洛城》应用动作扫描技术的革命性所在。对证人与疑犯的审问完全是依靠演员的表演：女演员眼中闪过的细微神情变化、人物对白中细微的停顿、嘴角轻微的动作都将作为你判断其是否撒谎的线索。与此前任何游戏不同的是，使用这些表情线索对于本作的游戏系统是必不可少的一部分，而且给人的感觉非常自然，因为人物表情实在是太自然了。

Rockstar还向人们演示了演员表演与其对应3D建模（只有一个浮在空中的头部）的直接对比，它对应的是游戏中的某一幕，某个角色对于前一个晚上是否杀了人感到困惑。通过捕捉真实演员的表演，你会看到每一个细微的表情，从他眼中的困惑与悲伤，到颤抖的声音与直打颤的嘴唇，很难想像这样逼真的表情能够直接转化到电脑里，任由工作人员进行操控。

可以说，通过Depth Analysis的技术，《黑色洛城》已经模糊了电影与游戏的界限。这曾是很多游戏不屑追求的目标，但是过去不管电影化程度多高的游戏，最多只是在氛围营造方面有点电影化的感觉，然而作为一部电影真正的灵魂应该是演员的表演，而《黑色洛城》第一次做到了这一点，带给了玩家有血有肉的游戏角色。

Depth Analysis的动作扫描技术还用到了大比例压缩的技术。据Oliver Bao介绍，原画面的



质量还要更高得多，很适合应用于电影拍摄和后期加工。但是用到游戏中必须要考虑容量与机能限制，所以要进行大幅度的压缩。不过这也意味着该技术的应用前景并不局限于游戏，实际上，该技术最初是为游戏CG动画中的动作捕捉而开发的，后来随着次世代主机的推出，技术人员发现在游戏中即时演算也能做到。

如此先进的技术会成为今后Rockstar作品的标准配备吗？未来的《GTA》是否也会使用该技术。Barrerra说：“只要适合，我们肯定会用该技术。”Bao对该技术的应用前景充满信心，他说：“我们现阶段只有两个高级程序师，和一个初级程序师——是一个非常小的团队。基本上是我们三个人把这一整套系统做下来了。我们都是澳大利亚人，我们希望在美国设立一个永久的工作室，将会在美国进行更多的研发工作，因为我们需要更紧密地与客户合作。”

显然，Depth Analysis希望将这种动作扫描技术广泛授权应用于其他厂商的游戏中，或许它会成为未来游戏开发的标准工艺。

改变人生的饼干游戏

那是一款用破床板改造的街机游戏，它改变了一些人的人生。

你肯定从来没有听说过这款街机游戏，因为在这个世界上只有一座城市里可以找到它，而且它只有一台。乐观估计，它大约一天能挣1美元。这是一款看起来平平无奇的游戏，但是对某些人来说，它就是他们的人生。

这是一部木制的街机，完全由手工打造，现在它坐落于美国俄勒冈州尤金市的“Off The Waffle”餐厅里，而游戏名也叫《Off The Waffle》。街机筐体上是根据厨师设计的卡通形象，他会冲着每一个进入餐厅的客人微笑。但这部街机并非为餐厅里的任何一个员工而制作。

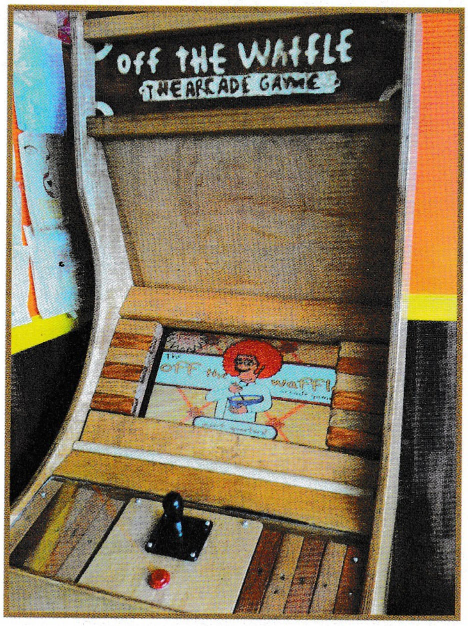
为了终身的免费早餐

在餐厅里有一块“交易板”，客人可以在那里记下自己想要用来交换的物品，可以是与其他客人交换，也可以是典当给餐厅。这家餐厅的老板是来自以色列的两位发型夸张的兄弟，叫Dave Orian和Omer Orian，他们对于这种顾客间的物品交易非常支持。在交易板上面写着“我们来交易”。据说曾有一位顾客用喇叭换了顿饭。

一年多以前，Richard Hofmeier看到了那块交易板，那是他第一次造访这家店。接着他找到了Orian兄弟的家，想问问他们对他手头上的东西、或者他能做的东西是否感兴趣。

28岁的Hofmeier在尤金市开了家画廊，名为“渴望墨水”（Ink Thirsty）。他经常给在那里工作的伙计以及在那闲逛的朋友们带回来一些项目。他们曾合伙做过电子游戏，这次他给志同道合的伙伴们带来了一个更狂野的想法。

“我们一起来做款游戏吧，看看能不能靠这个换来终身的免费早餐。”Hofmeier说。



加入Hofmeier的有程序员Ryan Martin、建造街机筐体的Ward Gross、Hofmeier的女友兼画廊摄影师Jenny Kuglin担任游戏测试，有时候玻璃厂的Conrad Williams也会过来帮忙，通过他还找到了一个青少年帮手——那位叫Devin Caldwell的少年住在当地的一间公寓里，是那种便宜的经济适用房。他是位阳光少年，说起话来却是柔声细语。因为父母的工作不稳定，他经常跟着父母搬家，所以朋友不多。某日他在Williams的玻璃工作间外弹吉他，而Hofmeier刚好来还东西，他帮少年调了吉他，两个人就这样成了朋友，主要还是因为他们都热爱游戏。

Devin想学游戏编程，Hofmeier能教他一些技巧，还能给他一个打发时间的地方。某个夜里，这一行人带上Devin一起来到了Orian兄弟的餐厅。

Devin回忆说：“Conrad好几次提到过那里，我本来不大想去，因为它的地点太偏了。不过那里的味道很香，我每次经过那条街都能闻到。”

Orian餐厅的招牌菜是一种Liege饼干，Liege是位于比利时首都布鲁塞尔东部60英里的一座小城。这种饼干块头大，用的是发酵粉做的生面团，它的特色在于烤制过程中融入到饼干中的糖浆。Orian兄弟特别进口了比利时的珍珠糖，确保口味的正宗。他们还提供了多种口味与甜点，另外他们还提供冰冻的饼干原料，当地很多居民喜欢买来备在家里。Hofmeier非常喜欢这种饼干，一杯黑咖啡加上一碟热乎乎的Liege饼干就是他最棒的早餐。

画廊里的秘密大作

为了让所有伙伴能有终身免费的Liege饼干可吃，Hofmeier给Devin安排了一个艰巨的任务——为Orian兄弟餐厅开发的街机就由他来负责游戏设计。“他问我能不能想出一些点子。于是我拿上纸和笔，画了些迷你游戏。”

Devin的一些最初构想被保留到最终成品中，比如卡通化的Omer Orian前后移动，接住饼干的同时躲避其他物体。还有一个迷你游戏是四个象限的灯按照特定顺序亮起来，玩家必须重复亮灯的顺序。Devin不懂编程，所以只能在Hofmeier做编程时在一旁学，他一下课就会跑到Hofmeier家中。Devin最后总算学会了如何让人物在屏幕上移动。

Hofmeier本来预计能在两个月内将游戏做完，但是因为没有制定确切的制作计划，这个项目从两个月拖到4个月、半年、8个月……Hofmeier和Devin不断地往里面增加迷你游戏，并对已有的游戏进行改良。最后迷你游戏的数量确定为8个，玩家总共有“3条命”。游戏是在Windows上开发的，Martin负责把它移植到Linux的机器上，他们希望像真正的街机一样一开机就进入游戏中。

这个业余游戏开发团队就像一家真正的游戏开发商一样，对自己正在制作的游戏严格保密。平常画廊里人来人往，只有极少数的好友能有幸目睹他们的大作，在此之前他们还被要求要发誓保密。为了让游戏完成时更具惊喜意义，Hofmeier还要求他的组员们少去Orian的餐厅。



直到2010年9月，这款自制街机才有了确定的完成时间。当时Kuglin告诉Hofmeier她在西雅图得到了一个工作机会，那时Hofmeier才意识到必须尽早把游戏做完，这样才能在她离开之前收获战果。

在他们决定将《Off The Waffle》运往餐厅的两天前，他们聚在一起对街机筐体进行最后的修整。摇杆和按键都是来自老街机游戏的废料，一张宜家买来的床被拆开后做成了街机的外壳，Hofmeier本来想用个老式的CRT做屏幕，不过他担心色彩不够好，所以换了个纯平显示器——算下来整个街机的造价是300美元。

2010年10月31日，Hofmeier和Kuglin用一辆小货车把《Off The Waffle》运到了餐厅，Martin和Williams也随后驾车前往，Devin把他母亲和几个朋友也带了过去。当一群人七手八脚地把街机搬进餐厅时，Orian兄弟吓了一大跳。

Omer Orian回忆说：“我们简直高兴坏了，这是对我们的褒奖，它是他们真心诚意的心血，这是我们得到的最好的礼物之一。”

但是Hofmeier很紧张，它是个礼物，但也是一笔交易。虽然它耗费了一年的工夫——以及300美元，但是如果谈到钱似乎就有点难以启齿了，他不知道Orian兄弟是否能慷慨地让他吃一辈子的免费饼干。Hofmeier说：“我不知道我们能否从它身上得到任何回报，我曾说过‘嘿，大家伙儿，我们也许只能得到一张10美元的代金券！’”

当餐厅里的所有人把这款街机游戏玩过一遍之后，Dave Orian请他们吃了一顿早餐，他开始意识到这是一笔交易。于是他开门见山地问：“我能为你们做些什么吗？”

Hofmeier答道：“我们只要一件东西，那就是让那边那位叫Devin的小伙子终身免费吃饼干。”

那时正在吃饼干，嘴上沾了一圈奶油的Devin停了下来，脸上充满愕然——他怎么也想不到这是为他一人争取的利益，由始至终，他以为是Hofmeier自己想要终身免费的饼干。

Orian兄弟同意了他们的要求，接着用希伯来语向所有店员们交待了一番。于是孤独少年Devin今后每次进入Off The Waffle餐厅都能得到免费的饼干。Hofmeier说：“当你被赠予食物，得到的却是其他。这是一种不等价交换，我相信它会以一种特别的方式填满人的心灵。”

现在街机筐体创造者Ward Gross搬到了洛杉矶，Richard Hofmeier与Jenny Kuglin一起搬到了西雅图，她找到了工作，而他正在游戏开发圈子里求职。Orian兄弟把他们一路送到了机场，还送给他们两大箱饼干。Conrad Williams仍然做他的玻璃生意，而Ryan Martin和Devin仍然住在尤金，他们经常会给那台街机做维护与保修。

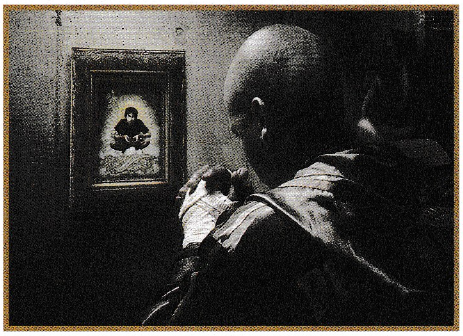
PS2：索尼欧洲巨头们的回忆

PS2欧洲上市十周年之际，曾经的老总们一起分享当年的点点滴滴。

当Ellie Gibson走进房间里，看到的是一只穿着西装的鸭子，在他旁边站着一个全身腐烂的木乃伊，正试图用缠着绷带的手指举起一杯香槟。在角落里，一个坐在轮椅上的男子正在与一个女孩说话，她的眼睛却望向遥远的地方……

那是在2000年11月23日的夜晚，PS2欧洲首发日的前夜。在那3天前，Ellie刚刚得到了SCEE广告文案的工作。作为一个狂热玩家及多年索饭，她就像刚刚拿到了巧克力工厂的查理。

这场PS2欧洲首发晚会是由伦敦著名广告公司TBWA主持，与游戏业界的所有聚会一样，会场上所有酒水完全免费供应，有些开发部人员喝得酩酊大醉，试图把他们的名片塞到Ellie的胸罩里。Ellie记住了这些小插曲，也记住了她在游戏业界的第一个非凡之夜。十年后的同一天，她和经历了当年PS2首发的业界巨头们坐在一起，回顾PS2在欧洲大陆上的历程。



把PS带到欧洲的男人

1995年，美国人Chris Deering离开了祖国，飘洋过海来到英国成为SCEE首任总裁。他说：“从PS1的第一天开始，我就在想应该怎么做才能让PS2赢得第二轮。任天堂与世嘉从来没有连赢两局过，我们常说这就像连续在两届奥运会上获得金牌——因为极为难得，我将其设为个人目标。”

他的第一个目标按照计划顺利实现，PS成为史上第一部销量过亿的家用机，游戏成为一种时尚潮流，《WipEout》出现在午夜俱乐部，劳拉·克劳馥登上了《The Face》杂志，PS的诞生被一些媒体人士视为与书本的出现一样重要的文化事件。

Chris Deering是整个SCEE第一个看到PS2主机成品的，那是在东京国际会展中心的一次特别活动。他还记得那天上午2点，他从日本向伦敦的所有同僚发了一封电子邮件，上面写着：“它比我们期待的更棒，真是不得了，能有幸待在这房间里已经感觉是莫大的荣耀了。这是伟大的历史时刻。”

SCE英国常务董事Ray Maguire回忆说：“我第一次看到PS2原型机时，它还是一个木头壳子，但它的构造和设计理念……那是全新的、令人兴奋的强悍。”

但并不是所有人都对PS2的首发都充满自信。当时SCEE市场部主管David Reeves就对PS2的首发游戏阵容颇为担忧，他认为只有《两个人的花火》还算过得去。而SCEE高级公关经理Jonathan Fargher也承认：“我们开了很多空头支票，在E3展上我们向全世界承诺了很多，可是在首发时提供的游戏与其他平台一样……并不是那么多。”

掌管SCE游戏开发的Phil Harrison说：“《两个人的花火》玩起来很有趣，但它无法体现PS2

所标榜的高性能。不过为一个新硬件开发首发游戏是非常困难的事，硬件规格就像一个不断变动的活靶，而操作系统也在不断变化，测试游戏的流程也在变化……所以随硬件推出一款首发游戏就已经算是巨大的成就了。”

首发游戏的目的无非是让玩家尽早跳上新主机的列车。既然没有强势的首发游戏为依靠，索尼就只有靠出色的市场宣传。如今担任 SCE 英国市场部主管的 Alan Duncan 主持推出了鸭子与木乃伊的电视广告。Duncan 说，当时电视广告的作用在于宣扬品牌个性，而在如今这个由社交网络主宰的时代，那样的广告不可能再获得常务董事们的批准了。


Chris Deering，他只有在每个星期五才会打扮得这么体面。

建造铜墙铁壁

当然，在欧洲 PS2 也是有竞争对手的。PS2 上市时，DC 已经发售了一年多，不过世嘉的实力与索尼相比太弱，PS2 欧洲上市后没几个月，世嘉就宣布退出硬件市场。但是另一个更强大、更恐怖的对手出现了。对于微软的到来，Chris Deering 诚惶诚恐，他说：“日本方面对此并不担忧，但是我知道微软的钱比索尼多五倍。只要他们想做，就几乎可以实现他们的一切目标。所以从第一天起，我就认为微软将会是一个恐怖的对手。”

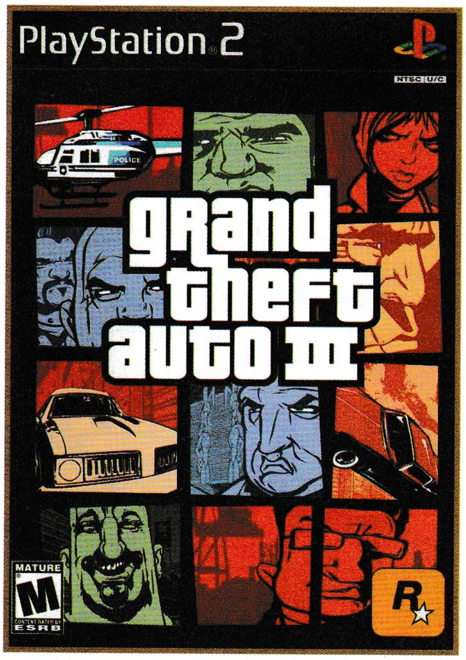
Deering 没有想到，在 IT 业里近乎无敌的微软到了游戏市场上也不是那么不可一世。Deering 说：“我高估了他们在欧洲的能力，他们聘用了一些很优秀的人才，但他们都太美国化了。我们筑起了铜墙铁壁，把他们挡在了外边。”

Deering 所说的铜墙铁壁就是第三方提供的独占游戏阵容。与传闻中日本索尼对第三方的漠不关心不同，SCEE 发了疯似的不断游说第三方开发 PS2 独占游戏。Deering 对于 PS2 软件策略的指导原则来自久多良木健早前制定的政策，他说：“久多良木健曾经说过，我们自己绝对不能占有超过三分之一的软件市场份额，否则就会赶走第三方的投资，我对此深信不疑。”

索尼的这种原则与任天堂第一方至上的政策形成了鲜明的对比，成为 PS 系主机上第三方游戏繁荣发展的重要原因。不过并不是所有人都同意这种原则。Deering 说：“美国人对此表面上唯唯诺诺，其实在他们的内心仍然相信世嘉和任天堂的理念，希望自己的游戏能够更成功。”

于是索取独占游戏的征程开始了。在 E3 2000 的几个星期之前，SCEE 商讨锁定了 7 款极具独占价值的游戏，并为此准备好了一笔钱。Reeves 与 Deering 飞到了洛杉矶，在日落侯爵酒店订了个别墅式套房，把锁定的发行商们一个个请来。会上，他们向第三方开出了多种优惠条件，包括市场宣传支持、降低权利金、免费提供开发器材等。最后一个会议是与当时 Take-Two 的总裁 Kelly Sumner 见面，在一个宴会上酒过三巡之后，SCEE 成功取得了《紧急状态》的独占权，接着 Deering 又问 Kelly 还有什么能给 PS2 独占的，对方答道：“我们还有个叫《横行霸道》的游戏……我猜大概可以谈谈这笔交易。”在此之前 Deering 已经从技术人员那里听说了《GTAIII》这款游戏，他们的说法是这游戏还不赖，不过不算大作。Deering 想了想，既然游戏不错，就顺便也把它独占了吧！这笔交易的细节从未向外界透露，不过 Reeve 说：“它便宜得离谱。”

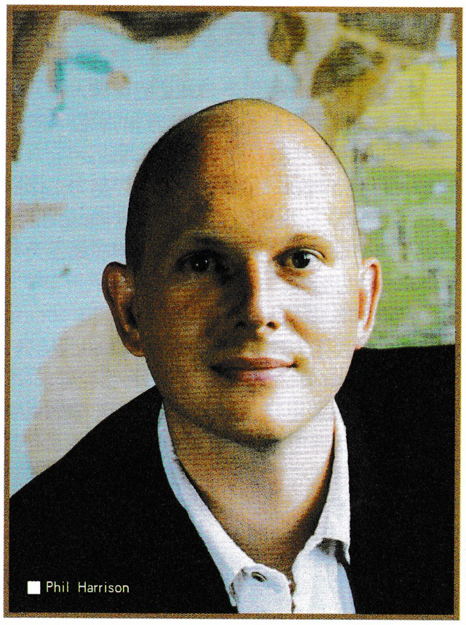
Harrison 说，如今收买游戏的独占权已经不再像过去那样实惠，因为游戏开发成本太高，独占费也水涨船高，他预测说：“所以我认为 PS2 可能将成为最后一个独占游戏横行的时代。”



哈里森的凝视

当然 SCE 的第一方游戏也很重要，除了《GT 赛车 3》、《海豹突击队》等在商业上获得巨大成就的游戏外，SCEE 巨头们提到最多的游戏却是《ICO》，虽然它在商业上从未获得成功。Maguire 承认：“它有点超前于时代，那时人们需要的并不是在屏幕上同时进行两名角色的互动。”但《ICO》却是最接近于久多良木健构想的作品，也就是他对于 PS2 主处理器“情感引擎”的定名理由，即创作出与玩家进行情感互动的游戏。

Harrison 说：“久多良木健和他的工程师团


Phil Harrison

队想要创造的并不是只能捣腾数字的 CPU，还要有能模拟情感所需的计算能力。这是非常狂野而崇高的目标，我们没有按原计划实现，但这是改变游戏开发方式的开始。在代码之中，有了更深层次的东西。”

Harrison 记得曾参加过一个在旧金山举办的芯片会议，索尼的工程师们以学术论文的方式讲解情感引擎，当时芯片专家们分成了两个阵营，一个阵营认为索尼又在忽悠，还有一个阵营认为此概念可行，但是太过复杂，以当时的技术不可能做到。

消费者对硬件最吃惊的并不是看不到的情感引擎，而是 DVD 光驱。SCEE 数字内容经理 Jim Smith 说：“我在 PS2 发售的半年前买了台 DVD 机，花了我 499 英镑。当 PS2 发售时，它还是那个价，而 PS2 只要 299 英镑，所以它成为你能买到的最便宜的 DVD 机。”

还有一些帮助 PS2 走向大众市场的是一些索尼并未料想会发挥重大作用的小功能。Harrison 说：“我认为 PS2 的决定性功能之一是加入了 USB 接口，虽然我们那时还没有意识到这一点。”

USB 接口的添加让其后 PS2 丰富多彩的操作装置成为可能，从麦克风到吉他再到 EyeToy，这些装置为后期 PS2 在主流市场上的持续热销创造了条件。Deering 说，Phil 对 PS 品牌最大的贡献之一就是他对 EyeToy 的巨大热情，当时美国方面对此并不看好，Deering 说：“他们认为它（EyeToy）太娘们，他们还是世嘉的思维，认为一切非核心向的东西都是姑娘玩意儿。”

没有 Harrison 的坚持，就不会有后来 EyeToy 的巨大成功，他总是有办法力排众议，让原本看起来不大现实的方案付诸实践。Deering 说：“他拥有神奇的演讲天赋，就像高科技版的奥巴马。”

独立游戏制作人出身的 Phil Harrison 有深厚的技术背景，可以与开发人员面对面进行深入的细节探讨。在 SCEE 曾有著名的“哈里森的凝视”一说，凡是被他“凝视”的人都知道自己麻烦大了。Duncan 说：“我们公司里的所有开发人员都有自己的一套，能把市场部的人当傻子愚弄。而他既懂市场又懂游戏，真是个危险的组合。”

努力工作拼命玩

Chris Deering 也是 SCEE 的灵魂人物，他能记住公司里所有人的名字和他们的职位，他有一颗聪明的商业头脑，而且很会搞活动。

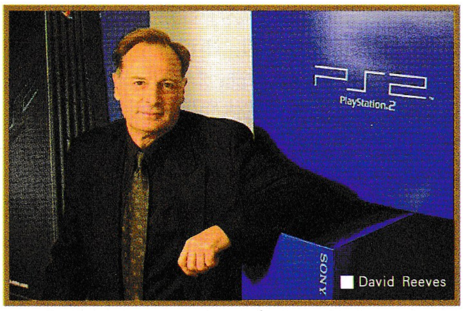
Harrison 说：“公司倡导的是‘努力工作拼命玩’，对于这一点没人比 Chris Deering 更在行，这家伙总是最后一个离开酒吧，却能在第二天一早最早到达办公室。”

在 SCEE 每个人都能随口说出几段 Deering 的故事，他会在一些很奇怪的地方连开几天的会，David Reeves 回忆说：“我记得曾在雷克雅未克(冰岛首都) 的温泉里开会，第二天又全都跑到莫斯科红场上喝伏特加。Chris Deering 还戴了一顶俄罗斯的帽子。”

还有就是形形色色的聚会，有在仓库里，在大桥边、在停车场里，每次聚会的主题都是与时俱进。那是 SCEE 的绝顶期，所有人都充满乐观心态，大家都认为电子游戏正在成为新的摇滚风暴。Harrison 说，举办那些聚会的目的是激励员工，让他们因能为 PlayStation 工作而自豪，他说：“赶上了好时光，就要与员工们分享好心情。有时候局面会变得有点失控，但我们基本上每个月都有为新作首发而办的聚会。后来我们有所收敛了，并不是因为经费问题，而是……出于健康考虑。”

不过在这样的好时光里，在狂野的派对与不断提高的销量数字背后，索尼偶尔也会碰上一些麻烦事。在《大逃亡》发售的一个月前，David Reeves 发现游戏里使用了一些不该用的商标，比如欧莱雅和可口可乐。Reeves 紧急告知制作人赶紧将这些未经授权的商标取消，因为这个小插曲，游戏延期了三个星期，他们不得不将商标进行高度模糊化处理，然后还要重新进行质量检验。不过在大多数时候，麻烦事都是由硬件带来的，供应问题最让人抓狂。

David Reeves 记得有一年快到圣诞假期时，接到了 SCE 首席财务官加藤优的电话，被告知 SCEE 在圣诞期间将无法获得硬件补充。几欲抓狂的 David Reeves 紧急聘请了一家俄罗斯公司，动用了四架曾在战争时期在阿富汗运送物资的巨型安东诺夫飞机，直接飞往日本将所剩的 PS2 空运到英国。Deeves 说：“这些飞机救了我们一次，但是在第二年又碰上了更大的问题，因为所有为圣诞节准备的 PS2 都堵在苏伊士运河的水路上了(当时因为油轮撞击意外导致苏伊士运河堵塞)。”



David Reeves

在 PS2 发售后的好几年内产能问题都没有得到解决，因为 PS2 的构造非常复杂，一个零部件的良品率跟不上，整个供应链就要卡在这个环节上。Deering 说：“我们能容忍的良品率是 50%，如果运气好能达到 60%，运气不好就跌到 40%。有好几个月我们的良品率降到了 20%，那可真是噩梦啊！”

第三块金牌

今天，PS2 的全球累计出货量即将突破 1.5 亿台，将成为有史以来第一部突破 1.5 亿销量的游戏机。PS3 能再造辉煌吗？Alan Duncan 说：“是的，我希望可以。不过在网络的世界里，商业模式已经有些不一样了，不再是以销量论输赢。”

Ray Maguire 表示，至少在英国，当 PS3 价格降到 199 英镑后，比当初 PS2 于相同价位时的销量更高，他说：“我们还有很长的路要走，多数 PS2 主机是在售价降到 150 英镑之下卖出的。”

David Reeves 说：“我最近看到一些预测，说 PS3 可能会有次世代主机中最高的装机量，我相信这最终会成为现实。”

Chris Deearing 说：“我也认为可以达到 PS2 的数字，甚至更高。超薄 PS2 的销量比原机型更高，而薄版 PS3 才出来没多久。如果你能用 100 英镑买到 PS3……你能想像吗？销量肯定会不断攀升，卖得更持久。”

然而含恨离开索尼的 Phil Harrison 就没有那么乐观，他说：“我也希望 PS3 可以达到 PS2 的高度，但是我认为现在市场环境不同了，竞争更激烈了。在 PS2 的生命周期里根本就没有敌手，所以才能卖掉那么多。而 PS3 要达到同样的高度将面临更艰难的挑战，需要更长的时间。”

把 PlayStation 带往欧洲的 Chris Deering 也知道前路崎岖，“久多良木健是个天才，但是对于 PS3，他却有点不幸。运气再好也不能连拿三块金牌。”





地狱之音 蚱蜢与山冈晃

恐怖游戏界的天王级音乐人正在谱写下一个传奇。

当山冈晃崛起并成为一名具有影响力的音乐人兼游戏设计师，恐怖游戏类型随之经历了一次深刻的变革。《寂静岭》是恐怖游戏历史上一座里程碑，它所营造的氛围让一种心理上的焦虑感始终挥之不去，而山冈晃的音乐对这种氛围起到了画龙点睛的作用。是音乐将画面中恐惧不安的主角，与电视机前的玩家联系在一起。

山冈晃证明了音乐对恐怖游戏至关重要的作用，他成为“《寂静岭》系列”最具代表性的创作者，也是游戏历史上罕见的因音乐而成为知名游戏代表人物的案例。山冈晃从 Konami 悄然辞职后，加入了须田刚一的蚱蜢工作室，和三上真司一起开发恐怖新作《诅咒之影》。一个是《生化危机》的缔造者，一个是《寂静岭》的灵魂人物，两位恐怖游戏界的天皇破天荒地聚在一起，光凭这一点就足以成为《诅咒之影》备受关注的理由。不过山冈晃拒绝将《诅咒之影》分类为恐怖故事，他认为它是一个混合体，包含了大量的“光与影”。

在《诅咒之影》中，玩家扮演的是具有传奇色彩的恶魔猎人 Garcia Hotspur，这位具有朋

克色彩的反英雄式人物为了拯救爱人Paula而杀入地狱。

对山冈晃来说，加盟蚱蜢工作室担任音乐总监的主要原因是可以与多年好友须田刚一共事，他不但是蚱蜢的社长，也是《诅咒之影》的导演。蚱蜢的开发人员对于朋克式主角一直都比较偏爱，而年轻时热爱摇滚，经常与不良青年出入地下摇滚场所的山冈晃也热衷此道。

最初得知《诅咒之影》是由EA发行时，山冈晃本来有些担忧，业界传闻EA对开发商的创作自由有过多的干涉，山冈晃担心这会影响他的发挥，没想到加入蚱蜢后，他的创作几乎没有任何限制。在参与《诅咒之影》前，他还为《英雄不再2》谱了几首曲子，他本人称之为“试水”。

喜欢山冈晃的玩家会发现，在《诅咒之影》的音乐里有很多熟悉的元素，最令人感动的是《寂静岭2》的歌手Mary Elizabeth McGlynn再次与山冈晃合作，为本作献声，他的歌曲是在洛杉矶录制的。山冈晃说：“与别人建立长期的伙伴关系会让工作简单得多，他们很快就能明白你的意图。本作还会有Troy Baker的二重奏，这为邀请新伙伴加盟开了个头。”

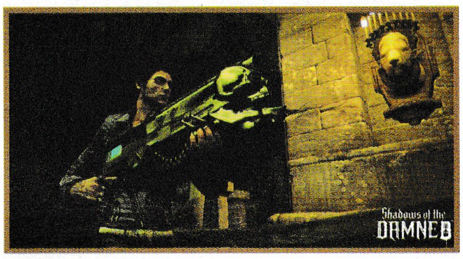
对于《诅咒之影》的曲风，山冈晃目前还不愿意透露，不过他表示虽然主角Garcia的外表一副朋克相，但游戏不会采用他的摇滚曲风。山冈晃最令人怀念的音乐作品是那种具有环境感染力的神秘曲风。在这款新作中，他会尝试新的风格。山冈晃透露，佛教中庄严而具有神秘感的梵音将会构成本作曲风的其中一种元素。

除了须田刚一，能够与三上真司合作也是山冈晃参与到《诅咒之影》的理由，他说：“这么说可能有点夸张，不过我的直观感觉是，他是个天才。他只靠想像就能把握特定游戏设计方案将会产生的一连串结果，这就是天才的表现。至于须田刚一，山冈晃说他们经常一起到外面喝酒、谈论风月、探讨游戏……“所以我最主要的动机还是能与须田刚一一起做游戏。”

在日本，很多著名游戏音乐人辞职后都成了独立音乐人，比如光田康典、植松伸夫、山根美智留……他们仍然为游戏公司谱曲，按照所创作的曲目收费，他们可以拥有最自由的创作环境。但山冈晃不愿意以独立音乐人的方式参与游戏音乐创作，他认为只有参与到游戏开发流程之中，才能充分把握作品精髓，做出与游戏更加浑然天成的音乐，并且通过他的音乐让游戏更为精彩。

蚱蜢工作室是一家在海外市场颇具影响力的开发商，公司内部也有不少的洋人，作品风格更趋近于欧美化的山冈晃非常适应蚱蜢工作室的氛围。与较为古板的Konami相比，蚱蜢工作室更自由，更具年轻活力。每个月蚱蜢工作室都会举办整个公司范围的聚会，还有不定期的集体观影会，氛围十分活跃。山冈晃相信，这样的团队才能做出具有灵魂的作品。而在Konami等大公司里，普遍存在体制僵化、员工创造力低下的毛病。

山冈晃说，开发《诅咒之影》的过程是愉快的，他对游戏成品的期望值极高。“我意识到很多人对我的动向很关注，这给我带来了紧迫感。我不想做任何让他们失望的事。”



打开潘多拉之盒 Kinect的黑客风暴

因为黑客们的创意注入，Kinect的潜能正在被大量释放

在电视游戏行业，黑客永远是一个让硬件商们头疼的群体，因为他们的存在总是威胁到主机的破解与盗版。不过硬件商偶尔也有鼓励黑客的时候，比如Kinect。向来抵触开源理念的微软在Kinect身上表现出难得的大度，而实际上Kinect的硬件破解也确实给微软带来了莫大的好处，为这种创新的技术创造了无穷的可能性。

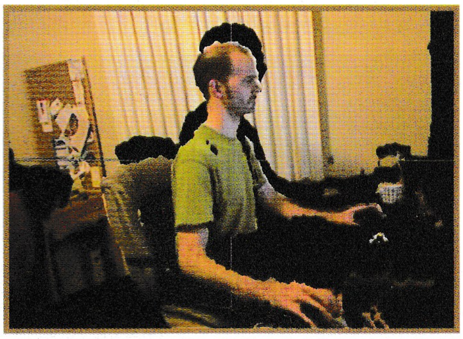
Kinect发售数日后，就有黑客将其破解，使其能在PC上使用。黑客Hector Martin（FailOverflow团队的成员之一，目前正成为索尼的起诉对象）透露，微软对于Kinect的硬件几乎没有做任何破解保护，只要有USB接口的设备都有可能运行Kinect，也就是说Kinect在PS3上运行也是早晚的事。可以说，Kinect几乎就是一个开放的平台，黑客们只要写一个小小的驱动程序即可。

微软早就公开表示计划将Kinect搬到PC上，但是还没等到微软出手，Kinect主要硬件供应商——以色列的PrimeSense公司就发布了官方的Kienct驱动，对应他们的NITE中间件系统，此举就像给那些黑客们注射了一支兴奋剂，将坊间开发Kinect新用途的热情彻底激活。有人甚至怀疑这是微软在背后授意PrimeSense发布的官方驱动，因为黑客们的创造会让Kinect拥有原开发者们根本就想像不到的应用创意，而这会大大增强玩家对Kinect的兴趣。

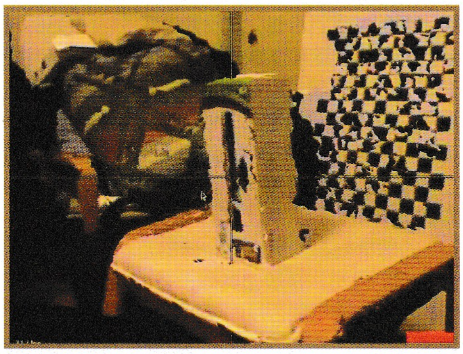
PrimeSense提供的NITE软件（即所谓的OpenNI）就像一个官方的开发工具，能够编译Kinect的原生纵深数据，使其骨骼识别功能为创作者所用。该工具发布后仅仅数周，在PC上运行的Kinect经历了迅速成熟的过程，从勉强能用，到各种创意百花齐放，黑客们自得其乐地开发自己的应用程序与游戏。

实景虚拟化

第一个令人印象深刻的DEMO来自Oliver Kreylos，那是一个3D摄像头的演示，展示了Kinect的技术潜能。这是一个具有突破性的实验，结合了传统RGB摄像头的图像与纵深数据，将Kinect变成一个具有纵深感知力的3D摄像头，可用于精确地测量物体。在其演示中惟一的缺陷是只有一组纵深数据，所以在一个物体背后的其他物体就看不到了。为了解决这个问题，Kreylos使用了两个Kinect感应器，于是将实景变成虚拟3D空间成为可能。



▲将摄像头拍到的画面与纵深数据结合后，将人物从背景中“提取”出来，变成3D形象。



▲使用两个Kinect可以将实景更好地转化为3D。

PC上的Kinect体感游戏

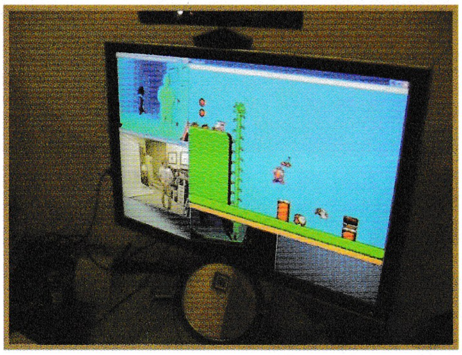
随着官方Kinect驱动与OpenNI的发布，黑客们紧接着开始试验将Kinect与现有PC游戏的结合。不久就出现了FAAST（灵活动作及枢接骨骼工具包），通过这套工具，就算没怎么学过编程的人也能用传统的鼠标与键盘对Kinect的骨骼数据进行操作。随后网上就出现了用Kinect操作《超级马里奥兄弟》的视频，以及用一系列的动作姿势操作《魔兽世界》。网友Demize2010

将体感概念进一步改良，结合了Wii遥控器手柄，应用到射击游戏当中。

这些演示视频从概念上说都很酷，但是玩起来实在费劲。毕竟那些都是为手柄或键盘操作方式而设计的游戏，而且可以看得出来，动作拖慢的问题也很明显。



▲将Kinect与Wii遥控器手柄结合，用来玩《马克斯·佩恩》，看起来很酷，可以为游戏开发者们提供灵感。



▲用Kinect玩《超级马里奥兄弟3》的视频流传甚广。

Kinect的虚拟乐器

不过也有一些黑客做出了好玩又好用的Kinect新用途——用Kinect来玩虚拟乐器简直就是绝配！

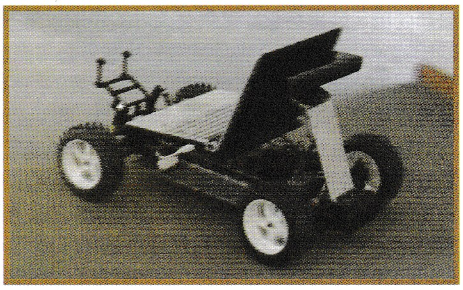
音乐与舞蹈类游戏本来就是体感操作的绝佳题材，动作模仿本就是此类游戏的天性。Harmonix的《舞蹈中心》几乎完全消除了动作拖慢，而且Kinect的性能还在不断改进中。网上出现的“空气吉他”演示DEMO就是很好的音乐游戏创意，这种体感模仿至少比《Wii Music》有趣得多。目前Kinect最大的不足是无法精确测量手指的位置与手部的倾斜角度，不过微软正在提高Kinect的精确度，只要改进USB的数据吞吐量即可，目前Kinect仅使用了320×240的纵深解析度，而实际上硬件本身能够达成640×480的解析度。有黑客用特殊的方法实现了对手指动作的侦测，并放出类似于多点触摸的操作视频，不知道微软能否从中学到些什么呢？



▲空气吉他的演示视频，用这种玩法就不用专门花钱买个吉他控制器了。

Kinect机器人

机器人业余爱好者们也看到了Kinect的价值。给机器人装上摄像头，你就可以通过机器人的“眼睛”看世界，但是从这种二维画面得不到什么有用的环境信息。索尼的AIBO机器人添加了一组特殊的感应器，使其不会到处乱碰乱撞，而给机器人装上Kinect的纵深摄像头，机器人就可以探测周围的环境，并且更加自然地躲避障碍物。而且这样的机器人还能识别人体，并接受动作指令，甚至使用捕捉到的骨骼数据模仿人体动作。

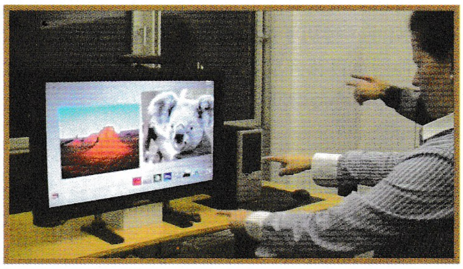


▲将RGB与纵深摄像头结合，使得Kinect成为机器人业余爱好者们的实用工具，纵深感知可以帮助机器人躲避障碍物。

体感Windows

Kinect最大的问题是在菜单画面上的操作，在很多Kinect游戏中，表现最糟糕的就是移动画面上的光标进行菜单操作，无论是侦测的准确度还是反应速度都很糟糕，这样的操作表现是不可能应用到Windows上的，如果微软要让Kinect全面进入PC市场，必须要解决菜单操作的难题。

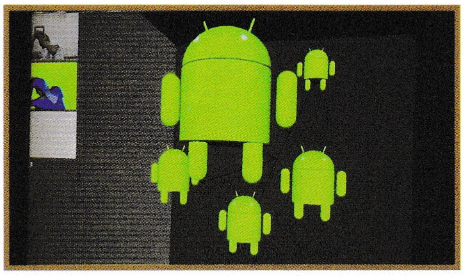
黑客们当然也想到了用体感的方式进行Windows的操作，Windows 7互动DEMO实现了把身体当鼠标的操作方式，不过也暴露出一个重要问题：镜头的位置。因为Kinect要求操作者与镜头之间不能靠得太近，而大多数人使用电脑时与屏幕之间的距离不到1米。



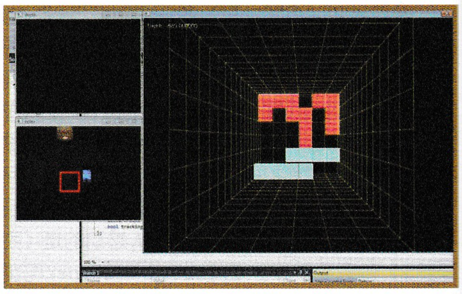
▲用身体进行Windows的操作，目前的便利程度当然远远不及鼠标。

神奇的全息画面

SCE的Evolution工作室正在将立体3D画面与头部追踪技术相结合，实现了所谓的“全息画面”。通过感知玩家头部的移动与视角的变化，屏幕上的立体3D画面也会跟着调整角度，这样一来当你在3D电视前移动头部时，看到的就是不同角度的3D画面，这就好像电视中的画面是全息影像一样可以从不同的角度观察。通过Kinect的动作捕捉功能也可以实现类似的效果，有人用这种原理创造了一个全息成像版《俄罗斯方块》的技术DEMO。



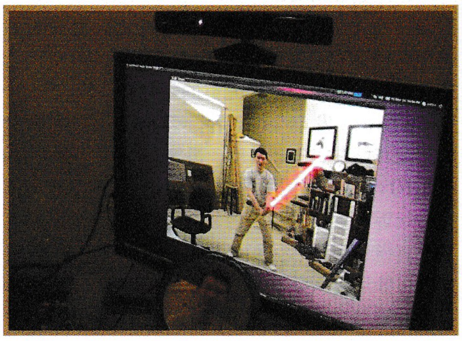
▲通过头部追踪功能，电视机里的3D画面就像变成了全息图像，移动头部就会看到不同的角度。



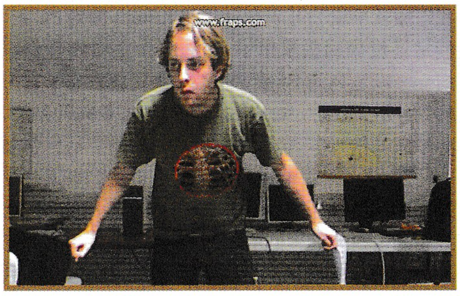
▲这个《俄罗斯方块》DEMO会根据玩家头部的位置而改变角度。

打开潘多拉之盒

黑客们的奇思妙想让Kinect获得了无穷无尽的趣味功能，有些创意让Kinect的开发者也要拍拍自己的脑门，感叹自己怎么就想不到。也有一些创意荒谬而有趣，比如有人用Kinect实现了隐身衣效果，让镜头中的玩家与背景融为一体，也有人把Kinect变成了CT扫描仪，让画面中的玩家只剩个骨架在移动。你还可以通过Kinect实现光剑对决、化身为特摄片英雄等梦想，还一些诸如窥视裙底风光、与色情游戏结合等邪恶创意。有人把Kinect变成了胸部侦测器，有人用《灵魂能力》中的Ivy来演示Kinect实现的极度乳摇。甚至有制作色情游戏的公司准备推出对应Kinect的色情游戏，实现玩家与游戏角色的性爱互动，还试图侦测玩家特定的身体部位变化……不过被微软及时阻止。Kinect发售还不到三个月，就有如此之多的创意涌现，有这么多的业余爱好者创意涌入，未来它的用途之广阔真是难以想像。



▲光剑对决是最容易想到的创意之一，Kinect版《星球大战》就是以此为卖点。



▲将CT扫描图与RGB图像结合，看起来就像在实时扫描玩家的内部身体构造。

弹幕物语 探访最后的弹幕游戏专业开发商

街机业倒下的同时，网络与iOS的崛起为古老的游戏类型赋予新生。

在前往Cave公司的路上，Rob Fahey突然想到那家公司的游戏灵感也许就是来自上下班途中的拥挤经历。从新宿站下车后，他就被潮水般的人流一路冲到了站口。作为世界上最繁忙的列车站之一，新宿站平均每天的人流量超过340万。从没见过这种大阵仗的英国记者Fahey只能在涌动的人潮中随波逐流，还要时刻护住自己的身体，免得被哪个日本老奶奶的手肘撞断了肋骨。

Cave公司的总部就在东京最著名的摩天大楼群之中，他们的公司规模不大，办公室也不宽敞，每天更要经历通勤高峰时段的可怕人流。他们将这样的经历变成了一种游戏体验——欧美称之为“子弹地狱”（Bullet Hell），而我们可以将Cave的作品统称为弹幕游戏。

早年的街机时代，彩京的飞行射击游戏无人不知，在弹幕中穿梭的游戏玩法几乎成为当时飞行射击游戏的标准。但是如今此类游戏早已没落，彩京也变成了玩家的回忆。不过仍然有一些厂商坚守弹幕游戏的阵地，目前在国际上最有名的弹幕游戏开发商当属Cave，他们开发的《怒首领蜂》、《圣战之翼》、《死亡微笑》等游戏系列继续为弹幕游戏散发着余热，赢得了一群数量不多、但十分忠诚的消费群体。他们是真正的游戏高手，他们能在填满整个屏幕的弹幕中穿梭自如，用他们微米级的精确操作消灭铺天盖地的强敌。这个消费群体深深地植根于日本的街机游戏文化。不管多新潮、多现代的街机厅，至少都有几台弹幕型街机游戏。长时间霸占此类街机的，通常是烟不离口的重度射击游戏迷，他们不动如山，眼睛死死地盯住屏幕，只有两只手在疾风迅雷般地操作。

Cave的新生

Cave的员工们都知道，曾盛极一时的日本街机业不仅在衰退，而且已多年沉沦于低谷。但是一扇门被关闭的同时，总会有另一扇门被开启。Cave在X360和iPhone上发现了新的市场需求，获得了小范围的成功。在探索新平台的同时，街机依然是Cave的最爱。当你走进他们的办公室，就能立刻感受到他们对街机的爱。

穿过写字楼的大堂，与一群忙碌的工薪族一起挤着电梯，来到Cave所在的楼层。走到Cave的前台，就像进了一家街机厅。那里摆了好几台Cave自己的街机，到访者在等待时可以



免费游玩。Fahey玩了一会Cave的最新作，接着有人把他请到办公室里。招待他的是Cave的程序员市村崇志，多年来，他负责了Cave多数作品的编程，尤其是BOSS战方面大多是他负责。他在最近一段时间忙着制作X360移植版的《狱门山物语》，这是Cave在1999年推出的街机名作。在X360上推出多款零售光碟游戏后，这是他们第一次以XBLA下载作品的方式推出的游戏。除了画面上的改良外，这也是Cave第一次在自己的作品中加入在线合作模式——市村承认实现弹幕游戏的在线合作难度极大，“Cave的游戏中，同屏的子弹与物件数量太多，所以100%的同步几乎是不可能实现的。但我们已经竭尽所能让大家玩起来几乎感觉不到延迟。”

市村说，把这个在线模式的系统建设起来是一个缓慢的过程，但他希望将这扇门打开之后，能为未来Cave的游戏全面加入在线模式提供便利。在街机版中实现在线合作是不可能的，不过X360的机能比JAMMA基板高出太多，而且Xbox LIVE的在线游戏稳定性令人满意，所以X360可能会成为将来Cave游戏的主力平台。

从街机转移到家用机，需要改变的不仅是技术，更需要设计思维的转变。市村说：“街机厅是一种特殊的环境，玩家在我们的游戏身上没办法花太多时间，所以我们要在最短的时间内给他们最大的享受。而X360是在家里玩的，想玩多久都可以。所以我们根据家庭的特点对游戏进行了变更，包括可以与朋友一起在线合作的模式。”

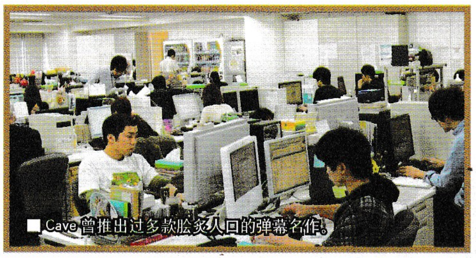
开发新作时，Cave目前还是把街机版放在首位，因为人手有限，他们目前还没办法实现街机与家用机版的同步开发。Cave的作品有非常多样的美术风格，最新作甚至可以在2D和3D之间切换。就连子弹的样式也可以成为一种精致的艺术，有旋涡形、兰花形……美术风格就是Cave启动一个新作项目首先要确定的方面，先确定是2D还是3D，然后是背景设定，然后画师开始绘制插画。在此之后，Cave的程序员与设计师才开始讨论游戏系统。这并不是业界常见的游戏开发流程，但是已经在Cave良好运作多年。

Cave的团队只有7人，设计师4名，程序员3名。市村说：“有时候我觉得7个人就算太多了。在此之外还有一个自由职业的插画师参与了我们的每一个项目，所以可以说是8个人。”Cave的游戏通常是这七八个人工作八九个月就能完成，最耗时的部分是在后期调整游戏的平衡性。

不变的Cave

在这个休闲游戏当道的年代，《愤怒的小鸟》、《Minecraft》等游戏消耗了成百上千万人数不清的游戏时间，Cave用七八个人的规模制作一款游戏也没什么好惊讶的。现在的弹幕游戏与上世纪80年代末的比起来并没有本质性的变化，所以开发团队的规模也依然如故。

一个受人尊敬的游戏，必须要有非凡的平衡性，Cave对平衡性的调整极其重视。游戏的基本调整是开发团队自己进行，也经常带一些高手级玩家到办公室里试玩挑刺。整个游戏开发过程可能有一半都是在调整，他们会将做出来的内容一遍又一遍地试玩，有趣的就保留，如果不够有趣，整个部分都会重新设计。市村说：“比如设计一个BOSS，需要大约三个星期到一个月的时间。从插画师那里拿到插图后，要花一个星期制作BOSS的基本框架，然后用两三个星期做出它


■Cave 曾推出过多款脍炙人口的弹幕名作。


■这是 Cave 公司的前厅，除了墙壁上的 LOGO 外，看起来更像一家街机厅。

的所有攻击方式，以及所有的弹幕类型、BOSS 的移动……"

将自己的丰富历史遗产移植到新平台上也要花不少时间，不过与开发新作相比当然经济许多。在 X360 之外，iOS 也成为 Cave 大突破的平台，iOS 版《怒首领蜂 大复活》就获得了很大的成功。Cave 手机部门主管正木幸宏说："日本的街机业确实在没落，有段时期 Cave 的手机业务也在萎缩，就在那时，我们决定试试 iPhone 平台。"这次尝试成为 Cave 扭转命运之举。易于进行全球发行的 iOS 平台为 Cave 拓宽了消费群体，《怒首领蜂 大复活》在 AppStore 发布三天内卖掉了 3 万套，下载量持续增长。这个数字与大作相比微不足道，但是要知道它的制作成本与发行成本都很低，更何况原作的制作成本已经通过街机回收，iOS 版除去移植费用之后就是纯利润。更重要的是，Cave 终于可以让自己的作品打入全球市场。正木幸宏说，有一个来自以色列的粉丝给他们发了一封热情洋溢的邮件，表达了自己对 Cave 弹幕游戏的热爱。海外玩家的热烈反响让 Cave 上下深感惊讶与欣慰。

不过 Cave 并没有忘记他们的本职，市村只有在谈起街机时才会表现出最激动的反应。他经常去秋叶原逛街机厅，并且在那里认识了一批弹幕狂人，他们的游戏水平让市村佩服得五体投地，就连 Cave 最强的弹幕达人也自惭形秽。市村说，Cave 将会继续保持铁杆街机游戏风格，更多海外玩家的出现不会改变 Cave。

"迄今为止，我们还没有在 X360 上开发过原创游戏。当我们开始在 X360 上制作原创游戏时，肯定会把国际市场考虑在内……但是我们不会改变自己的风格，这是 Cave 的原则。"

下载游戏的黄金时代

我们正处于业界最重要的转型期，小型下载游戏已走在潮头。

对于 Tim Schafer 来说，这一切是从王家卫的电影开始的。Double Fine Productions 创始人 Tim Schafer 说："我的灵感来自香港导演王家卫。他曾用剑与军队创造了史诗大片，用了 3 年的时间拍摄。所有人都迷失于他的电影之中。然后他又到香港，筹备了两个星期，只带上他的明星与摄影师，他们用这两个星期的时间拍摄了两部电影。游戏要花三四年的时间开发，一个创意可能要挖掘很长时间。所以在开发《野蛮传奇》期间，我们有一个'失忆的两星期'，那时我们选择忘记自己正在从事的项目，把公司分成 4 个团队，每个团队在 14 天内做完一款游戏。那一次大大地提高了士气。"

Schafer 其实是因为对传统零售渠道的失望才转向小型下载游戏。那种网络发行的另类作品在这个时代大放光芒，在两个星期内完成一款创意之作，并在市场上大受欢迎——这种在过去不敢想像的事正在成为可能。

灵活敏捷的新商业模式

《Deathspank》、《暗影恐惧》还有 Double Fine 自己的万圣节 RPG《Costume Quest》，这些游戏正在形成一个新的市场。那些所谓的高级下载游戏也大获成功，比如在"《古墓丽影》系列"日薄西山时，《劳拉与光之守护者》横空出世，获得了系列有史以来最高的 Metacritic 分数。还有 RedLynx 的《Trials HD》，在 XBLA 上卖掉了 100 多万套，而 Capcom 的《丧失围城 2 Case 0》不到一个月就有超过 50 万的付费下载。到底是什么在推动着这种新趋势？

就 Double Fine 而言，他们可能是被逼上梁山。他们本来打算很努力地开发《野蛮传奇 2》，然而该作在规划阶段就被发行商取消了。面对手下一个个嗷嗷待哺的员工，Schafer 只有破釜沉舟，开展他的"失忆的两星期"，让大家用最快的时间做出短小精干的小型下载游戏，先赚到一些钱维持公司的运作。"我们什么都没有了，只有把那些 DEMO 做得漂亮一些，然后带着他们走上游说发行商的征程。"以 Double Fine 的规模，以往只能把身家性命都压在一款游戏身上，然后在发行商面前哭喊着"要是你们不发行我们就要破产了"，这一套对发行商没有任何作用。而制作小型下载游戏，能够同时拿出 4 款游戏向发行商展示，大大提高了中标的机会。

即便是没有游戏项目被取消的开发商，也不得不承认下载渠道的吸引力，因为当前的零售环境确实很险恶。《Deathspank》制作人 Vlad Ceraldi 说："如今发行商对为数不多的几家公司投入得更多了，如果你是一家刚刚完成 2500 万美元大项目的公司，需要立刻展开另一个项目才能维持公司运作，而能够给你那么多资金的公司没有几个。而我们只有 15 个人，只要一小笔钱就可以运作下去，因为赌注小了，选择就多了。"

犹他州 Chair Entertainment 开发的《暗影恐惧》是一个典型的成功案例，用最新的"虚幻引擎 3"技术开发传统风格的横卷轴平台动作游戏，证明了传统游戏玩法的魅



力。如果不是XBLA的崛起，这种游戏可能永远不会诞生——没有几个玩家愿意为那样的游戏花60美元，而下载渠道的出现降低了价格门槛，让更多玩家有机会尝试这种规模不大却十分好玩的游戏。

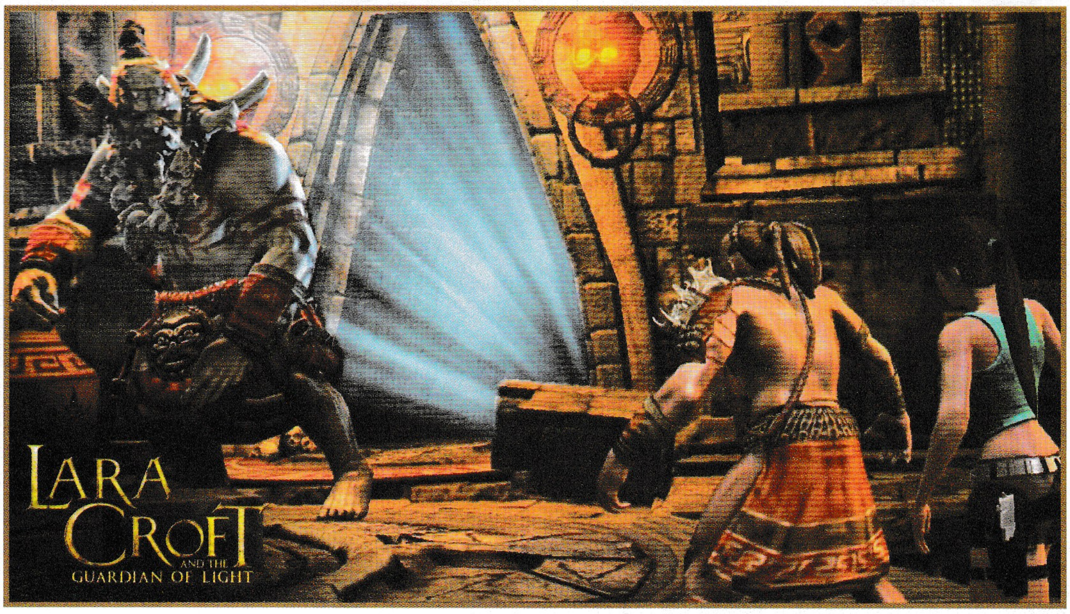
小投资，大探索

以下载的方式发行可以节省生产费用、物流费用、批发费用，还不用跟二手游戏竞争。虽然游戏售价便宜，开发商能拿到手的份额却也不低。开发商甚至可以自己发行，不用再接受发行商的剥削。Schafer说："我们喜欢做另类的游戏，而发行商总是认为那样太冒险。除了《Costume Quest》外，目前我们还有其他三款游戏正在开发。它们都非常特别，反映了我们团队里不同成员的个性，以及他们不同的叙事与设计方式。我们有了第一款由女性主导开发的游戏。我一直强烈号召每一款游戏都打上创作者的个性烙印。如果一款游戏通过无数次的委员会讨论而诞生，那就没有任何个性了。投入了3000万美元后，没人想再听到风险二字，而我们所寻求的预算是容许风险的。"

那些有名的游戏工作室也正在从下载游戏的潮流中获益，水晶动力工作室总经理Darrell Gallagher说："我们认为这就像给了我们一个拍摄皮克斯短片的机会，在那些短片里，皮克斯尝试了许多新创意，不用想着要把他们变成一部大片。我们感觉劳拉在数字领域里也有相似的自由度，所以我们选择了一些想要尝试的内容，双人协作就是最想尝试的一点。可以说下载游戏有更大的实验空间，我们也想让该系列迈出更大胆的步伐。"

皮克斯经常将其短片制作经验应用于下一部电影，这给了水晶动力很大的启发，他们可以将《劳拉与光之守护者》尝试的一些新创意与玩家的反馈应用于下一款主力大作。皮克斯在《怪物公司》之前就在短片里尝试了皮毛的制作技巧，在《海底总动员》之前尝试了水体效果，他们还给了新团队和新导演一展身手的机会。下载游戏带来的也是那样的机会。

Gallagher相信今后还会有很多像劳拉那样著名的游戏角色活跃于下载游戏的世界，他说："这绝对是一场运动，很多其他发行商将会模仿我们，已经有不少人正在做和我们一样的实验，这只不过是开始。"





转型风暴

不过要适应下载游戏的新商业模式也不是那么容易。RedLynx创意总监Antti Ilvessuo说："如果一个工作室是为开发包装零售游戏而建立的，这样的转型可能会相当困难。游戏的开发速度要比以往快两三倍，要用更少的人做更多的事。我们很多员工在同一个团队里做了8年多，他们已经形成了高效率、蜂窝式思维，要让他们转变制作理念并不容易。除非去请变异章鱼人，有8个手臂、两个大脑。"

Ceraldi相信他的公司可以适应这样的新时代，不过他们不会立即跳到Facebook开发小游戏赚钱。这个建立于休闲游戏之上的新市场有不同的规则、不同的受众和不同的需要，制作游戏的预算不同，风险也将产生自不同的地方。

不少业界巨头认为，下载的发行方式将最终取代当前的零售渠道，虽然这可能要经历一段很长的时间。Chair Entertainment创始人Donald Mustard说："很多年前，我也以为我这辈子都需要CD盒，而现在我根本就不需要CD了，现在我开始相信游戏也会走上这条路。"

Donald认为，如今确实是下载游戏的黄金时代，不过这只是一场更大的业界转型风暴的开始。未来随着网络带宽的提高、玩家消费习惯的逐渐转变，标准定价的大容量3A大作也将以下载的方式提供。目前之所以由小型作品主宰下载市场，是因为此类游戏的容量与定价适合网络化发行初期阶段的市场环境。未来，如果你一打开游戏机，就有无数游戏出现在你面前，你就像身处于一家货品齐全的游戏店，可以随便挑一个游戏就玩，只要按几个键就可以立即进入你想玩的任何游戏。当网络基础条件达到了这样的便利程度，传统的零售方式可能真的要淡出历史舞台了。Donald相信在此之前还会有一个过渡时期，那时《光环》最新作也会完全以下载的方式提供，只不过被分成好几段，每段一个半小时，定价15美元。

"只要看看Netflix对DVD市场造成的巨大冲击，"Chair的另一位创始人，Donald的兄弟Geremy Mustard说。"确实有一个市场非常喜欢实物媒介，现在他们也对网络点播很满意。我们正处于转型期，未来我们将不会那么喜欢实物，而更热衷于数字，而且这个过程不会很长。很高兴这场剧变已经开始。"

游光掠影2010 推荐给玩家的50部电影

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 NINA

编注：2010年，电子游戏对于主流文化的渗透可谓越发明显，在这之中，同为视觉艺术的电影又成为先行者。毕竟，游戏迷与影迷的交集本就不少，对游戏有爱者，也很容易喜欢上电影。游戏与电影之间的相互改编已经不是什么稀罕事，以青年人为主要服务群体的商业电影也越来越符合游戏玩家的口味，毕竟这些主力观影群体都是玩着电子游戏长大的一代，在电影中融入游戏元素以增加卖点，已成为很多国内外电影人的共识，此类影片中包括超级英雄电影、科幻片、动作片、恐怖片、CG动画等丰富的类型，它们也是目前高票房大片中的主力军。这一次的映画馆栏目，我们会按照惯例，"游光掠影"专题又将回首刚刚过去的一整年，为大家筛选出50部值得向玩家推荐的、包含了或多或少游戏元素的电影。如果你对长时间握着手柄感到疲倦，那么不妨从中挑选几部，以放松的心态，尽情享受视听大餐。



伊莱之书

片名：The Book of Eli
导演：Albert Hughes
主演：Denzel Washington、Gary Oldman
上映时间：1月15日
预算：8000万美元
总收入额：157091718美元

《辐射3》爱好者在看罢《伊莱之书》的预告片之后，肯定对其中所呈现出的"废土"氛围心动不已，其实，这又是美国"预告片制作人"的实力体现。当然，这并不是说《伊莱之书》是一部坑爹电影，

"废土"之下的主旋律

导演在其中不遗余力的表达自己对基督教的虔诚，费尽心思进行基本教义的传播，不过他也知道想要让观众专注地看下去，就必须要安排些人民群众喜闻乐见的时髦元素，于是废土、生存、末日元素尽出。无论是故事的架构、故事的走向还是镜头语言，都是按照"荷里活"的路子走，不过在还算是显得抓人的开场之后，宗教元素必然要与商业片的表现手法产生冲突。于是乎导演便将先前的挖坑和铺垫全部弃置一旁，尤其是在中盘的神棍场面全部Show完之后，导演便利用胶片的最后部分开始自顾自且赤裸裸地带领我们学习《圣经》了。

对于玩家而言，这部电影最值得一看的就是它的末世世界观营造，这是迄今为止最接近玩家心目中"废土"的劫后世界。未来"《辐射》系列"的官方改编电影确实可以考虑一下本片的导演。

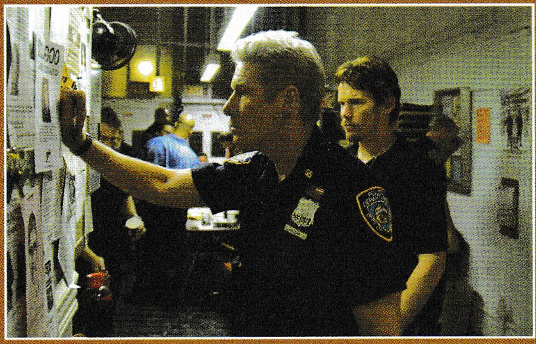


布鲁克林警察

扭曲而纠结的警察人生

片名：Brooklyn's Finest
导演：Antoine Fuqua
主演：Richard Gere、Don Cheadle、Ethan Hawke
上映时间：1月16日
预算：1700万美元
总收入额：36,027,986美元

三个受伤的警察，三个相互独立，最后又交织在一起的故事。导演将视角对准纽约布鲁克林的黑暗与肮脏之中，这里面正在上演一个退休老警察的身不由己，一个肮脏警察在灰色地带的挣扎，以及一个身分混乱的警察的无间之旅。三



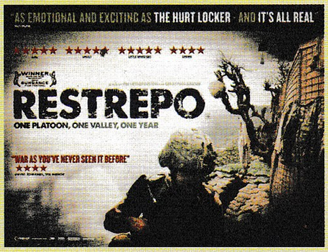
个身分同为“Cop”的人，都遭遇了同这个身分相关的矛盾，值得观众沉下心来去欣赏故事的沉重，体验平静中的张力。

本片会让中国观众有一种似曾相识的感觉，确切地说是它所体现出的“港味”，固态镜头和静态场面所展示的张力，深得杜琪峰的精髓。

雷斯特雷波

《荣誉勋章2010》玩后必看之作

片名：Restrepo
导演：Tim Hetherington
主演：无
上映时间：1月21日
预算：不明
总收入额：1,422,074美元



在《荣誉勋章2010》中，制作者给你看到的“阿富汗”，其实只有沉沉的黑夜、呼啸的山风和极端恶劣的地理条件，让美军士兵仿佛是狂风暴雨中的孤舟。你要面对的敌人，只是头巾和大胡子组合起来的符号，这些凶神恶煞般的脸庞让你感到恐惧，你看到的只是一群野蛮、愤怒、嗜血和不可理喻的疯子，一群外表凶悍的乌合之众，“它们”丝毫不在乎生命的意义，这才是制作组希望玩家看到的战场要素。在如此逆境之下，美国士兵如何为了兄弟而战，如何用杀掉“异教徒”的方式来彰显人文关怀，这就是美式主旋律所擅长的战争题材模式。

应该说，《雷斯特雷波》的表现方式还是与主旋律有很大的差别，它抛弃了战争奇观呈现和貌似客观的态度，而是扛着摄像机进驻美军小队。DV风格所呈现的是碎片一样的影像与碎片一般的生命，通过这种主视角，观众只能感受到杀人工具在收割生命时的冷酷无情。它算不上是电影，它所呈现的与发生在阿富汗的真实无限接近（当然是以美军视角），这里只有美军生活本来的面目。尽管本片的结构是散乱的，但明显可以看出导演还是贯彻了“往好里剪”的马匹思路，表面上看是在渲染战争的残酷，而实际上所有大兵的碎碎念都与质疑和反思这两个词无关。

内心的杀手

“变态杀人狂”解构书

片名：The Killer Inside Me
导演：Michael Winterbottom
主演：Casey Affleck、Jesscica Alba
上映时间：1月24日
预算：不明
总收入额：暂无

犯罪片、悬念片中的“变态杀人狂”的形象非常常见，他们中间有老有少，有男有女，但导演们很少涉及对犯罪动机的探究，反正就是“一直都变态”，从未被超越。按照此类影片的套路，凶手一定就隐藏在出场角色之中，为了所谓的悬念，导演还要故意将其描述成一个充满亲和力的老实人，如PS3的独占神作《暴雨》。尽管俗套，不过有一点那些烂俗编剧都编对了，就是“变态杀人狂”其实看上去一点也不“变态”，比如《内心的杀手》中的这位，他外表温文尔雅、衣着得体、长得是眉清目秀，浑身都散发着对女人有致命吸引力的神秘气质，这哪里是变态杀人狂，这根本就是大众情人啊！

关于杀人狂主角的动机和犯罪手法，导演都以舒缓和冷峻的风格，去呈现主角在不动声色之中去释放体内无法控制的暴力因子。此外值得一提的是，本片的主演卡西·阿弗莱克，正是被誉为好莱坞票房毒药的本·阿弗莱克的胞弟。同样是一个妈生的，这演技的差距也太大了吧！



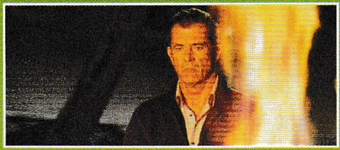
黑暗边缘

从导演椅上归来的硬汉

片名：Edge of Darkness
导演：Martin Campell
主演：Mel Gibson
上映时间：1月28日
预算：8000万美元
总收入额：80,948,170美元

007制片人马丁·坎贝尔、奥斯卡金牌编剧威廉·莫纳汉，以及从导演椅上回到摄影机中心位置的梅尔·吉普森，注定会让这部电影的具有独到的看点。同2009年的《飓风营救》类似的是，《黑暗边缘》依然是描述一个愤怒的父亲一面回忆女儿的音容笑貌，一面对加害者施以凶狠百倍的报复。正如影片的名字，本片的氛围是黑暗和压抑的，这些元素存在目的不是为了像《飓风营救》那样，完全是作为接下来酷烈复仇的“药引”，而是用于反衬和渲染主角的刚性，当玩家开始期待打破压抑的氛围之后，主角便在沉默中慢慢觉醒，开始了由他执行的黑暗公正。

即便是政府阴谋论，今日的好莱坞也不会将美国的政治体制描述



成“天下乌鸦一般黑”。官员有问题，可以找更大的领导，大领导也是坏蛋，将证据往给司法部、参议院监督委员会一送就能解决问题。再不成还可以给报社群发。总之总统可以是大坏蛋，但美国的现行体制一定是没有问题的。而《黑暗边缘》中可谓是黑到没边了——政客与资本家同流合污，司法体系、监督者与无良的大老板们结成利益联盟。在冤情无处申诉，真相无从探究的情况下，唯有将仇敌一个个亲手杀死才能宣泄内心的愤怒与痛苦。

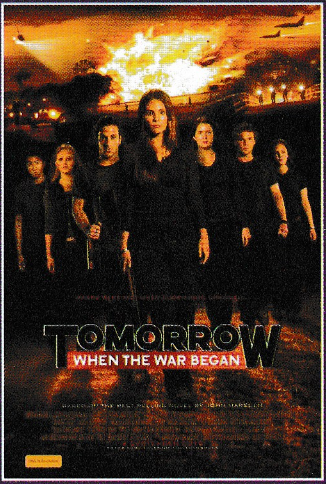
明日，战争爆发时

澳洲版《红色黎明》

片名：Tomorrow，When the War Began
导演：Stuart Beattie
主演：Caitlin Stasey、Rachel Hurd-Wood
上映时间：2月2日
预算：2700万澳元
总收入额：14,178,029美元

光这个片名就能唬住不少人，听上去不是二战题材，就是“审判日”这样的末世核大战题材。本片讲述的是7个澳大利亚高中生抗击入侵者的故事，跟上世纪80年代的《红色黎明》差不多的剧情，IMDB评分高达7.2，应该说，这一成绩很大程度上要归功于澳洲最畅销的流行小说“明日系列”。本片的故事改编自1993年约翰·马斯顿出版的第一部同名小说，书中对未知所带来的恐慌气氛诠释得相当到位：澳大利亚被不明国家入侵了，读者们从头到尾都和那几名幸存者一样，不知道自己要面对的敌人是谁，不知道自己的国家还有哪里没有被占领，不知道自己的军队在哪里。本片高度还原了小说的神髓，并且还暗示了入侵军的身分……你懂的！

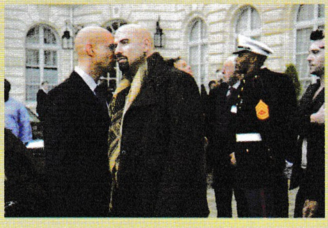
本片对于中国观众而言，它还有许多额外的看点，除了将它当做战争题材，我们也可以在观影过程中分别用青春片、科幻片和史泰龙片的眼光来欣赏，如果你看不出有何深刻内涵，不如就将其当做一部雷片去看，保证全程喜感十足，绝无冷场。当风景片看，一望无际的麦田、维多利亚风格建筑、笔直伸向地平线那一端的公路，以及随处可见的袋鼠，澳洲的美丽画卷绝对会让你大饱眼福。当人文片看，可以深刻地体验到埋藏在岛国人民潜意识深处的受害妄想倾向……



巴黎谍影

痞男和帅男搭档大闹浪漫之都

片名：From Paris With Love
导演：Pierre Morel
主演：John Travolta、Jonathan Rhys Meyers
上映时间：2月5日
预算：5200万美元
总收入额：52,796,309美元



现年46岁的法国导演Pierre Morel最擅长的就是拿祖国首都当电影中枪战、爆炸和追车的表演场，继《暴力街区》、《飓风营救》之后，这次Morel得到了半亿美金的预算去拍摄这部简单粗暴的B级动作猛片，擅长用最小投入拍出最大烟花场面的他自然将每一分钱都用对了地方，片中的爆破戏和飙车戏全部都是真刀实枪，绝无半点抗爹嫌疑。

约翰·特拉沃塔的表演应该是本片的最大亮点，发福走样（人家本来也不瘦）的身材已经不再能演绎《变脸》中用舞蹈家般的优雅去做坏事的悍匪了，自从《骑劫地下铁》开始专攻恶霸路线之后，这次他靠的就是一身痞气和话糙理不糙的粗口，再一次证明了自己的人物塑造能力。顶着大光头，走着螃蟹步的孔武有力出场，让人差一点就认不出这是谁了。虽然老是老，肥是肥，但能在如此老套的故事中也能有嚣张和爆笑的演出，这足以让特拉沃塔的影迷们惊喜不已。

狼人再起

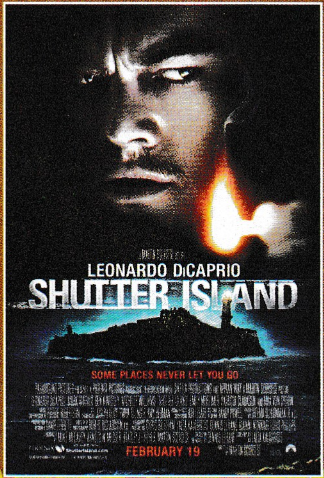
在纠结中顾此失彼

片名：The Wolfman
导演：Joe Johnston
主演：Benicio del Toro、Anthony Hopkins
上映时间：2月12日
预算：1.5亿美元
总收入额：162,747,729美元

导演乔伊·乔斯顿试图模仿上世纪70年代的恐怖片风格，开篇确实做出了《吸血鬼惊情四百年》和《断头谷》的气场，接下来阴冷灰暗的背景营造出了一百多年前英国乡村的神秘感，充满哥特范儿的叙事风格也完美地复制着此类影片的基调。曾经主演过《惊情四百年》的老戏骨安东尼·霍普金斯的加盟，更是让本片具备了与商业片身分不相符的文艺气质。

作为一部翻拍片和一个古老的题材，《狼人再起》的整体风格绵长优美，导演还试图诸如许多原版没有的新元素，不伦和扭曲的家庭、人性和兽性的思辨，还有时下“高智商神棍片”所必备的心理学分析，可惜本片的剧本实在不过关，导致诸多元素与出色的氛围有相当重的违和感。根据片中那位“心理学家”的分析，“狼人”就是人类性本恶和潜意识深处复仇情结的体现，这么说来本片与每一个男性观众的潜意识都有“直接联系”。





孤岛疑云

“盗梦者”的残酷真相

片名：Shutter Island
导演：Martin Scorsese
主演：Leonardo DiCaprio、Steven Knight
上映时间：2月19日
预算：8000万美元
总收入额：294,803,014美元

《孤岛疑云》与《盗梦空间》暗合之处众多，比如二者同为“老昂纳多”主演，主角同为失去妻子导致人性陷入纠结而不能自拔的中年男人，最大的差异在于他们在接受真相之后给自己所作出的不同选择。莱昂纳多完美的诠释出了两个高度重合的角色之间的差异，还在质疑他演技的人们可以闭嘴了。

经受过《致命ID》洗礼后的观众，在看《孤岛疑云》不到三分之一的时间里，可能就已经知道里昂那多饰演的“联邦执法官”在这座孤岛精神病院中所寻找的“真相”究竟是什么，甚至我们完全可以说《孤岛疑云》是一部对剧透免疫的电影。它的惊悚氛围具有迷人的复古气息，幽暗的雨夜，诡秘的小岛，紧张的表情，微弱的火光，这个迷乱而冷酷的氛围，就足以吸引观众一步一步看下去。如果观众按照此类心理悬念片的套路去理解，就会不由自主的去脑补所谓的“开放式结局”。其实真相只有一个，也正是这个残酷的真相，才让电影的结局给观众们留下了深深的思考。

影子写手

你知道的太多了……



片名：The Ghost Writer
导演：Roman Polanski
主演：JEwan McGregor、Pierce Brosnan
上映时间：2月19日
预算：4500万美元
总收入额：60,012,097美元

波兰斯基近年的电影不多，今年他推出的这部《影子写手》是一部政治阴谋片，无论是阴谋设置还是故事结构都与好莱坞风格有很大的不同。公映不久波兰斯基就被美国政府逮捕，罪名是四十年前的猥亵女童，同维基解密的创办人享受了一致的待遇。能够触动山姆大叔的神经，这部电影的力度可见一斑。

《影子写手》的故事发生在一个美国小岛上，主角是一个专门为名流撰写回忆录的“枪手”，他这次的任务是帮助卸任的前英国首相润色回忆录。在写书的过程中，前首相受到了战争罪指控，而“枪手”也在原回忆录的字里行间之中找到了不可告人的秘密。由于没有暗杀、追逐、CIA特工、特种部队等等时髦元素，这部政治惊悚片似乎毫无可看之处。先不要急，如果你看了一会就要关播放器，那么可能会错过近年来难得一见的政治题材经典之作。本片的最大特色就在于它的后发制人，全片在大部分时间内都在用支离破碎的线索和亦真亦假的信息来进行铺垫，在不显山露水的情况下牵动着观众的神经。每个人都知道政治活动中充满了阴谋，但其中的脉络却只有极少数人才能掌握，它不是一般人可以玩的游戏。与本片的不动声色却凌厉异常的压迫力相比，好莱坞所打造的一个个政府阴谋论确实显得过于儿戏了。

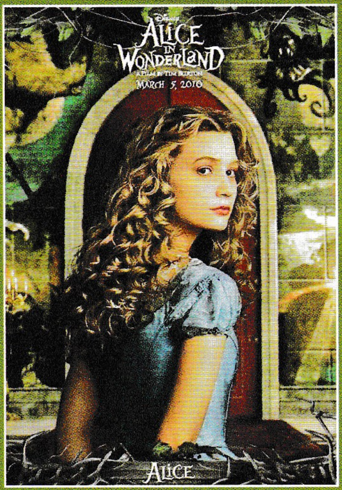
爱丽丝漫游仙境

有野望，但无法实现的迷梦

片名：Alice In Wonderland
导演：Tim Burton
主演：Johnny Depp、Mia Wasikowska
上映时间：2月25日
预算：2000万美元
总收入额：1,024,299,722美元

《爱丽丝漫游仙境》先后十三次搬上大银幕，此外这个童话故事还以话剧、电视剧、游戏等方式在全世界各地流传，这次由Tim Burton操刀的3D版中，我们看到的是几乎完美的梦境图景，它绚丽缤纷之中又隐藏着邪恶的力量，怪诞妖艳的形象，阴森诡异的气氛渲染，古灵精怪的角色个性，以及没有善恶二分法所划分的角色属性，这是导演风格与原著精神的有机结合。

本片有迪士尼童真梦幻的风格，也有波顿所热衷的成人向阴暗，他一直以来都不喜欢拍摄单纯给小孩看的作品，而是披着童话外衣，带着成年人思维和逻辑的故事。作为资方的迪士尼自然不会允许旗下的作品有任何的阴暗成分，他们要



的是票房和金子招牌的纯洁性，于是波顿陷入了纠结之中。在华纳和福克斯拍摄了像《僵尸新娘》、《剪刀手爱德华》这样的作品之后，这次波顿不得不在迪士尼的河蟹大旗之下低头。

这部电影中你能看到的所有妥协，其实都是想以以退为进的方式实现自己的野心，只是由于被迪士尼盯得紧紧的而难有作为。这也是本片的波顿风格仅仅流于表面的原因，对于原著而言，它更像是一个外传，这位卡通鬼才没有实现任何的突破和颠覆，留给我们的只有一打在造型上颇有想像力的角色。由于迪士尼的目标仅仅是获取更多的票房，我们在本片中可以看到一场斑斓的3D奇幻视觉盛宴，对于观众而言，通过爱丽丝在异想世界中的奇妙旅程，去追逐一个荒诞而奇异的梦，这已经足够。

双贱拍档

白加黑 酷加闹



片名：Cop Out
导演：Kevin Smith
主演：Mark Cullen
上映时间：2月26日
预算：3700万美元美
总收入额：55,444,975美元

布鲁斯·威利斯再度饰演纽约警察角色，这次不是平日里嚣张无比，关键时刻总能在一系列牛B哄哄的战斗之后解救一座城市的约翰·麦卡伦，而是一个老婆跟人跑了，差事被上司停掉的倒霉蛋吉米。有一点和麦卡伦相似，就是吉米也喜欢耍酷，但总是Pose摆了之后与年龄和环境太违和，惹得观众爆笑不止。此外他还有一个专管负责贫嘴爆笑的黑搭档保罗（崔西·摩根饰演），一贯的话唠，一贯的搞怪。

虽说警匪追逐的故事比较老套，可电影的亮点并不在此，而是搞笑和噱头。稍微了解导演凯文·史密斯的都能想到这不是一部传统的警匪片，即使有布鲁斯·威利斯，依然是话唠式的贱喜剧。

杀出狂人镇

2010年僵尸片的惟一一次闪光

片名：The Crazies
导演：Breck Eisner
主演：Timothy Olyphant、Radha Mitchell
上映时间：2月26日
预算：2000万美元
总收入额：53,771,256美元

创新乏力导致今年的僵尸片乏善可陈，就连罗梅罗老爷子构思多年的《僵尸之岛》也沦为了一个天雷。倒是翻拍自罗梅罗1973年的大闷片《杀出狂人镇》的同名影片让人眼前一亮，对于游戏玩家而言，大家还能找到两个大熟人——在《杀手47》电影版中饰演大光头的Timothy Olyphant，以及在《寂静岭》电影版中饰演母亲的Radha Mitchell。

既然是传统僵尸片翻拍而来的，那么故事本身就不可能有多大新意了，无非是病毒泄漏、政府阴谋和人性反思这三大主旋律。主角一路逃逃逃，僵尸一路追追追，无良军方一路杀杀杀，最后一枚核弹毁灭事发地点了事。既然没有了故事，那么剩下就要在节奏控制、气氛渲染和爆浆的创意上做文章了，应该说本片在这些方面做得还是不错的。结构紧凑、节奏张弛有度、紧张感贯穿全片，虽然和大部分B级片一样，逻辑不能深究，但至少没有离谱到影响观影乐趣的程度。



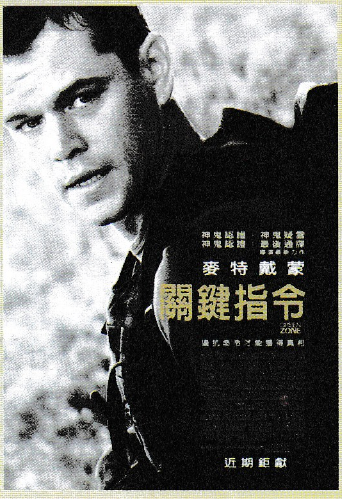
本片尤其值得称道的是对病毒免疫者的描述，它不同于传统的僵尸，"中招"后的人会爆发出内心全部的兽性，将一切心思都花在如何加害别人身上，成为疯狂的杀人狂，在被别人杀死之前不会收手。相对僵尸，他们最危险的地方在于你无法一眼就看出哪些人是感染者。

对于这种类型片而言，观众除了要给力以外，更需要能够看到一种情怀，本片不仅仅追逐视觉刺激，它还能让僵尸片的固有欣赏群体得到感官刺激以外的东西。除了今年的新锐剧集《行尸走肉》以外，《杀出狂人镇》对于僵尸迷而言也是不可不看的一部作品。

绿区

不招人待见的真相

片名：Green Zone
导演：Paul Greengrass
主演：Matt Damon、Greg Kinear
上映时间：3月12日
预算：1000万美元
总收入额：94,862,344美元



当年美军兵临巴格达城下，某教授在电视节目中大谈"十几万伊军已经化整为零，将会给美军带来一场巷战灾难"，而后来发生的事情却截然相反，因而被广大军迷和网民视为笑柄。实际上，某教授并没有完全说错，否则也不会有"绿区"（Green Zone）这一词的存在。所谓"绿区"，是指巴格达城中由美军实际控制的核心地区，面积只有可怜的10平方公里。说得直观一点，就是"恐怖分子"在这里只能弄弄IED、自杀爆炸什么的，还不敢拎着AK47到处乱跑。至于绿区以外，则就是反美武装的天下了。而这些武装分子的主体，正是某教授口中那"十几万伊军"。

伊拉克的军人是现实的，既然"傻大木"倒台了，他们首要做的不是奋起反抗，去捍卫已经不存在的东西，而是在新势力那里继续讨生活。美国政府明知自己的兵力不足以控制整个伊拉克，指望临时招募的政府军和国内的私人军事公司也根本不靠谱，但美国政府不但不给那些伊军实际控制者们替自己卖命的机会，相反还要杀之而后快——这是因为，那些伊拉克军队的高官们知道山姆大叔不可告人的秘密。

"伯恩"（马特·达蒙）与"绿草大叔"（保罗·格林格拉斯）的三度合作，依然锐利的影像、快速而凌厉的剪接，为了营造临场感，剧组甚至前往伊拉克实地拍摄，却因不招人待见的揭黑主题，以及将大家心照不宣的政府阴谋硬要说出来而反响平平，这同取景约旦，大肆表现美军神勇的伪纪录片《拆弹部队》形成鲜明对比。确实，本片不够娱乐，但作为2010年度惟一一部值得一看的军事题材动作电影，它与玩家息息相关，因为未来的《现代战争3》必然会从中找到一些脚本设计的灵感。

魔法保姆麦克菲2

没有最萌，只有更萌



片名：Nanny McPhee Returns
导演：Susanna White
主演：Emma Thompson、Rhys Ifans、Maggie Gyllenhaal
上映时间：3月26日
预算：3500万美元
总收入额：93,233,750美元

专门对付小淘气，将一群无人能管教得了的捣蛋鬼调教成小绅士和小淑女，有此能耐的魔法保姆麦克菲究竟是何方神圣，大家都不知道，但我们知道一群能够将大象也萌晕的幼齿，是她现身的必要条件之一。五年前，当布朗所聘请的一干保姆被自己的淘气子女们全部折腾跑了的时候，麦克菲在雷电交加之中从天而降。这次当伊莎贝尔夫人陷入同样的麻烦之后，麦克菲再度以救火队员的姿态及时出现。模式依然是捣蛋孩子的成长日记，同样是孩子们的孤独亲人能够再度喜结良缘，同样从头到尾贯穿着的英式幽默，然而本片却没有陷入续集电影因为一味的追求"威力加强"，而让观众陷入审美疲劳的问题。

本集在轻松和欢乐之余，较前作多出了一些深沉的人生思考，麦克菲再度的功成身退以及孩子们父亲的平安归来，让观众们体会到了人生的悲欢离合。孩子们在胡闹之余，也体现出了他们对父母的真挚情感。真正解决家庭问题的并不是魔法，而是爱，这就是本片给我们的启迪。

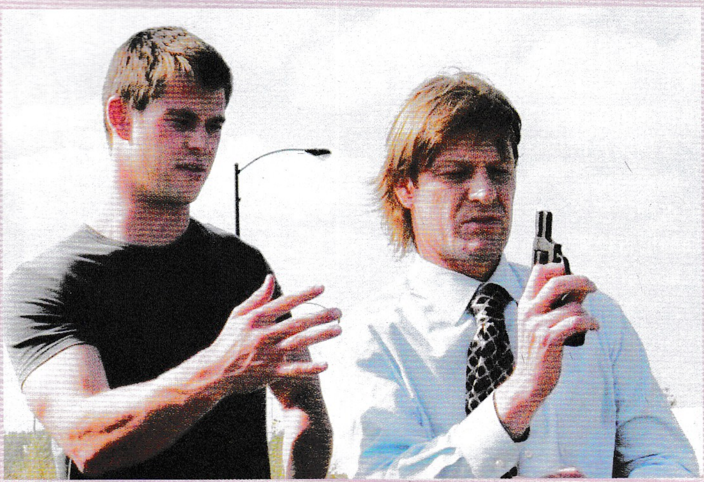
现金

飞来横财，飞来横祸，飞来神技

片名：Cash
导演：Stephen Milburn
主演：Sean Bean、Chris Hemsworth
上映时间：4月1日
预算：700万美元
总收入额：约2000万美元

在生活窘迫的时候梦想能在路上捡到一个装满钱的大箱子，这不仅仅是咱们中国老百姓的梦想，而且也是包括美国老百姓在内的全世界社会中下层人民的一种“普世价值”。本片的男女主角在影片一开头就爆发了人品，开着一辆破别克车也能被一个从天而降的大箱子砸中。

话说手提箱这种道具在犯罪片中只能用于装两样东西——不是袋装白色粉末，便是摆放整齐的黑钱。接下来发生的观众都可以预料：小两口拿着飞来横财狠狠High了一把，不但迅速推翻了压在美国人民身上的“三座大山”，而且还购买了平日里想都不敢想的奢侈品。然后丢了这笔钱的匪徒就嗅着味儿找上门来，先给美国观众上了一课：甭管发多大财，保持低调才是王道，谁让你“领奖”的时候不口罩、墨镜遮脸，完了以后还扮高调从而引火烧身的呢？



一个四肢发达，头脑不简单的悍匪，一对素食主义者小夫妻，这样的较量是毫无悬念的，好了，片头剧透也到此为止。接下来的故事走向则是意料之外，也在情理之中。充满黑色幽默的小成本电影，却在人性本善还是人性本恶的命题上进行了一番深入的探讨。此外本片还对那49%幸福感以外的中国百姓揭示了美国人民的日子也挺紧吧的，而且由于枪支泛滥，软蛋就算是有了钱也未必有那个命去花，总之就别羡慕他们啦！

诸神之战

奎爷看罢觉得鸭梨很大

片名：Clash of the Titans
导演：Louis Leterrier
主演：Sam Worthington
上映时间：4月2日
预算：1.25亿美元
总收入额：493,214,888美元

很多中国玩家抢着看《诸神之战》，这并不是主演山姆·沃辛顿或者是希腊神话的魅力，而是大家要瞧一瞧在《战神Ⅱ》里面扛着一件重要防具现身，然后迅速给奎爷秒杀的珀尔修斯究竟是都干过点啥。按理说，再对希腊神话一无所知的人，在玩过《战神》之后，至少也知道众神就是奥林匹亚山上勾心斗角，拿咱们奎爷当枪耍的家伙们，知道泰坦是2代结尾在奎爷带领下穿越回来复仇的大家伙。而本片中只见人神之战，而不见片名中的Titans，不知道导演是不是拿错了剧本。此外大家都通过游戏知道了希腊神话中的神是多么的龌龊和不堪，以至于玩家可以在痛宰他们的时候奇爽无比，而本片中的坏分子只有哈迪斯一张黑脸，由“辛德勒”扮演的宙斯身着闪啊闪的玉皇大帝装，在关键时刻该送技能就送技能，该送装备就丢装备，身系人类安宁与河蟹世界重任，简直就是上帝一样的化身。

路易斯·莱特里尔显然参考了《战神》的表现方式，毕竟二者均为“人类向不可一世的神发出挑战”，利用宏大场景衬托主角渺小但不弱小的韧性，也是本片特别注重的构图方式。但也许是因为预算不足，每逢大战均是前戏做足，而战斗均迅速跳跃至QTE阶段。推荐给玩家并不是因为它有多好看，我们



可以将其作为一个反面教材，来构想一下未来的《战神》电影究竟应该怎么拍才对味。

绝命反击

看败者如何为王



片名：The Losers
导演：Sylvain White
主演：Jeffrey Dean Morgan、Zoe Saldna
上映时间：4月23日
预算：2500万美元
总收入额：29,369,932美元

作为漫画改编电影，良好的画面感、激烈的节奏和通篇为了耍帅而耍帅的爽快演出是它的特色。作为一部纯粹的动作片，《绝命反击》在动作场面上许多的创新，很轻松幽默的氛围，升格和降格的出色运用让人找到了看华丽广告片的感觉。

除了各种火爆以外，这种典型的爆米花除了一群兄贵和一堆炸药以外，还需要一个很能打而不是只在片尾喊救命的美女，这个人选就是从潘多拉世界穿越回到地球的Zoe Saldana。她延续了《阿凡达》女主角很野且很能打的基本特色，即便是激情戏，也与“蓝猴子公主”一样纯洁到了不像话的地步。不过由于这是真人演出，因此她的曼妙曲线和美丽面容并不如想像中那样秀色可餐，看来“距离产生美”这句话果然是至理名言啊！

海扁王

给力，源于反差

片名：Kick-Ass
导演：Matthew Vaughn
主演：Aaron Johnson、Christopher Mintz-Plasse
上映时间：4月26日
预算：2800万美元
总收入额：96,130,462美元

美国的预告片制作公司之所以牛，是因为一部再烂的片都可以在1分钟左右的Trailers里面变得很神很神，于是就有了这样一句适合烂片的万用评语，“它的所有看点全部都集中在预告片里面了。”如果连预告片都看不出什么玩意儿，那么正片中的看点恐怕都不够凑成一段预告片了。当然还有一种可能，就是制片人和导演对作品的质量有足够的信心，根本不屑于用这种方法去坑爹。

应该说，《海扁王》并没有在宣传上花费太多功夫，以至于它之前预告和海报所呈现的，根本是烂俗青春搞笑片的模样儿。事实上，影片的前半部分正是完全是按照观众的这种“预期”来拍的，出来打酱油的尼古拉斯·凯奇可能就是惟一还能吸引你看下去的因素。

如果你还没有看本片，看了上述的“剧透”之后，准备直接将播放器的进度游标拖到中端，那么我奉劝你千万不要这么做。《海扁王》的青春、热血、搞笑、耍酷，以及最为标志性的怪诞气质，均是这种“表里不一”、“前后反差”所催生出的产物。今年的动作片不乏超级英雄电影，更不乏拿超级英雄开涮的“反超级英雄片”，《海扁王》就是其中最具颠覆性，最过瘾，最Cult的必看之作。



钢铁侠2



片名：Iron Man 2
导演：Jon Favreau
主演：Robert Downey Jr、Gwyneth Paltrow
上映时间：4月28日
预算：1.7亿美元
总收入额：621,751,988美元

非典型性好莱坞动作片续集

典型的好莱坞动作大片续集应该是这样的：敌人数量更多、质量更加强大、场面加倍火爆，节奏快上加快。比方说《变形金刚》的是一群有名有姓的霸天虎、汽车人对决，再加上美军的散兵游勇推波助澜。第二集的时候，霸天虎阵营中充斥着先显眼再扑街的大众脸，美军阵营则加入了成建制的海陆空立体攻击群。到接下来的第三集，战火已经从地球开始往大气层以外燃烧了。

按照这个模式，《钢铁侠2》所走的路线显然无助于玩家在影院中狂饮可乐、大嚼爆米花。全片的战斗场面加起来也不超过20分钟，几场预告片中出现的“BOSS战”场面，实际长度并不比预告片里面长上多少。多数BOSS都遵循着这个模式：先张牙舞爪显眼，然后释放几个大招，就在硬直状态下被钢铁侠的一套连招秒杀。

总之，如果你只想看动作场面，那么《钢铁侠2》没什么看点。之所以它的票房并没有与它的口碑等比下降，是因为小罗伯特·唐宁的个人魅力就差不多可以撑起了场面。此外还有斯嘉丽·乔纳森的性感秀，以及出任反派的山姆·罗克韦尔对着镜头狂飙演技。其实从第一集一路看过来的观众，可以发现导演当时就为续集的拍摄挖了很多坑。不知道《钢铁侠2》的稍显平淡，是否也是为了第三集中最强BOSS满大人的出场在铺路呢？

波斯王子 时之砂

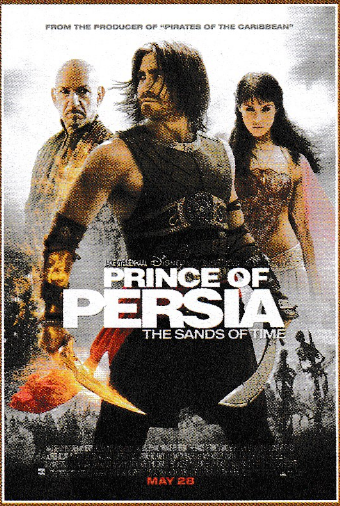
迪士尼制造，Ubisoft退散！

片名：Prince of Persia：The Sands of Time
导演：Mike Newell
主演：Jake Gyllenhaal、Ben Kingsley
上映时间：5月9日
预算：1.5亿美元
总收入额：335,154,638美元

“很多人认为，时间是一条河流，永远朝着一个方向不断的前进。但我曾见过时间的真实面目，我可以告诉你，他们都错了。时间就像暴风雨中那变幻莫测的海洋。你也许还不知道我是谁，我为什么要说这些。坐下，我会给你讲一个从来没有人听过的故事……”

《波斯王子》系列”玩家熟悉的开场白之后，我们看到了精致的服装、道具，同游戏氛围高度吻合的场景布置。不过随着天然呆形态王子的出场，以及观感迅速朝着迪士尼传统卡通的低龄和幼稚风格发展，让还沉浸在惊喜中的观众迅速石化……

既然是游戏改编电影，我们就犯不着用“大家来找茬”的眼光来比较电影对游戏的COS程度。受限于表现手法和观影诉求，电影对游戏的内核进行适度改编，这本身就是一件无可厚非的事情。比如时之砂是《波斯王子》的故事核心，它用一个个由于时空错乱而导致的悖论，诠释了爱、责任、英雄等不同的主题。而这部娱乐片显然不可能弄得如此错综复杂，“时之砂”和“时间匕首”更多的是充当一件重要道具，支撑故事的内核依然是王子、公主和一个隐藏在家族中的大腹黑。故事这样编其实也没什么，而在动作戏的设置上，《时之砂》就没有《生化危机 战神再临》的导演保罗·安德森那样“忠于原著”了，王子飞檐走壁的绝技被简化为了波斯风场景中耍跑酷，游戏中各种设计巧妙地谜题和陷阱，到了电影中丝毫不见踪影，最重要的是王子在后几作中大发神威的暗杀特技，电影中的王子以大刀王五式的演出，直接告诉大家，“这个真没有。”



其实脱离游戏，光以奇幻冒险片的眼光来看，《波斯王子》的制作水准还是有目共睹的。尤其是经历了新作游戏“冰棍王子”的五雷轰顶之后，很多玩家纷纷表示还是电影看起来不伤脾气。

罗宾汉

颠覆，与一把年纪无关

片名：Robin Hood
导演：Ridley Scott
主演：Russell Crowe、Cate Blanchett
上映时间：5月14日
预算：1.55亿美元
总收入额：321,669,730美元

没想到斯科特老爷子一把年纪了，还能对罗宾汉的故事搞这么大的颠覆：绿林好汉变成了肌肉大叔，而玛丽安居然是一个寡妇，与罗宾汉一起演绎中老年男女二婚恋情。整部电影也充斥着美式主旋律对“普世价值”的憧憬——这一套东西其实早在《角斗士》中也玩过，不过对民主、人权思想的点题，远不如当年的《角斗士》，同为YY出来的故事，《罗宾汉》却没有历史的厚重感和与观众情绪的交流。

好在经过大师拿捏的这部史诗片，在流畅度和观影体验上要绝对超过《诸神之战》这种大忽悠片，问题在于很多观众希望看到的是一个神勇的侠盗故事，你却絮絮叨叨讲了一大堆罗宾汉的前传，应该不会有多少人会关心这位绿野侠盗的“小时候”的事情，劫富济贫才是最大的看点。如果说斯考特老爷子想拍续集，不知道罗素·克劳现在只能演的英雄迟暮形象和笨拙的大号身板又如何去继续演呢？



公平游戏

又见伊战真相“揭秘”

片名：Fair Game
导演：Doug Liman
主演：Naomi Watts、Sean Penn
上映时间：5月20日
预算：2200万美元
总收入额：20,241,784美元

在美国国内还在为“大规模杀伤性武器”是否存在而激烈争论的时候，在中国的大街上随便逮一个老百姓问下，都可以得到一个无比正确的结论：“美国发动伊拉克战争是为了石油，作为战争借口的‘大杀器’完全是捏造出来的。”这得益于咱们专家、教授们在电视上进行的精辟分析，而一向以独立思考著称的美国人却一直被忽悠到现在。本片与马特·达蒙主演的《绿区》同为揭黑片，而且立场与中国军事专家们高度一致。

影片的剧本改编自真实事件，无论是贯穿全片的CNN新闻片段，还是对细节琐事，尤其是当事人家庭生活的描写，都说明导演立志于将本片拍成传记片。如果你喜欢类似《守法公民》、《国家公敌》的这种“小人物对抗美国国家机器”题材，要的就是渺小的正义一方与庞大的邪恶势力之间的斗智斗勇，对人们习以为常的社会体制的荒诞本质进行辛辣讽刺，那么《公平游戏》可能不符合你的口味，因为它是真人真事改编，戏剧性的东西不可能添加很多。



杀手们

不要看片名，只管看海报

片名：Killers
导演：Robert Luketic
主演：Katherine Heigl、Ashton Kutcher
上映时间：6月4日
预算：7500万美元
总收入额：92,059,963美元



一部血光四溅、人头乱飞、机枪横扫、爆炸隆隆的猛片，这就是片名和无良预告片制作者给我们的错觉。觉得被坑了的观众，只能怪自己没有看《杀手们》的海报，如同当年《史密斯夫妇》一样的构图和暧昧色调，这哪里像是一部飚血片？再看看下面的演员列表，其实这就是用一堆男女花瓶演员撑起来的，打着杀手题材的花痴小品剧，它恰恰是最符合“爱情动作片”的定义。

看帅哥美女谈谈情、搞搞笑、顺便杀杀人。作为10年夏季强档用于凑一把热闹的喜剧片，本片博的就是一个出位，包括荤段子在内的常用喜剧元素一应俱全，而且内容无比扯淡，总之就是此类闹剧片“为了极小原因而闹得天翻地覆”的模式。此类电影的剧情以狗血为特色，动作场面也禁不起推敲，但依然可以看得人心花怒放。

银行匪帮

港式风味的打劫茶点



片名：Takers
导演：John Luessenhop
编剧：Peter Allen
主演：Katherine Heigl、Ashton Kutcher
上映时间：6月4日
预算：7500万美元
总收入额：92,059,963美元

与本年度由本·阿弗莱克执导的《城中大盗》同为银行劫匪片，Takers并没有前者的文艺气质，取而代之的是环环相扣的紧张节奏。由于没有文戏和可有可无的花瓶女主角用于舒缓节奏，本片采用了两段不同的风格，分别由《偷天换日》这种高智商神偷片，以及《盗火线》式的街头火爆乱战，结局也没有落入此类影片的俗套之中。

本片黑白两道的角色个个性格鲜明，枪战戏同对男性友谊的弘扬（现在被恶搞为“基情十足”）方面有鼎盛时期吴宇森的影子，抢劫、逃脱和火拼均看点十足。

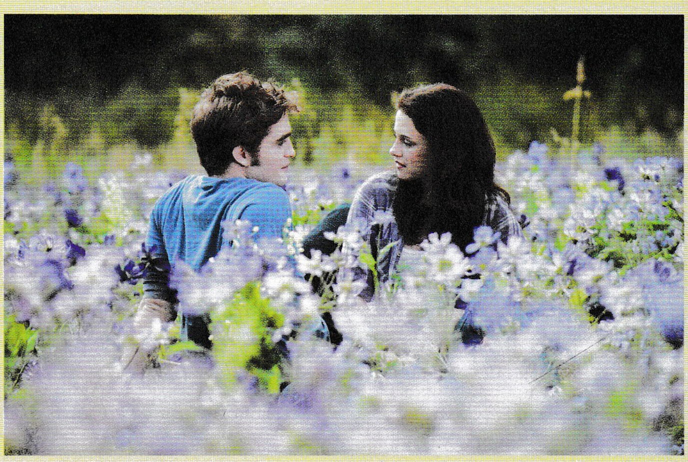
暮光之城3 月食

吸血鬼也搞琼瑶剧

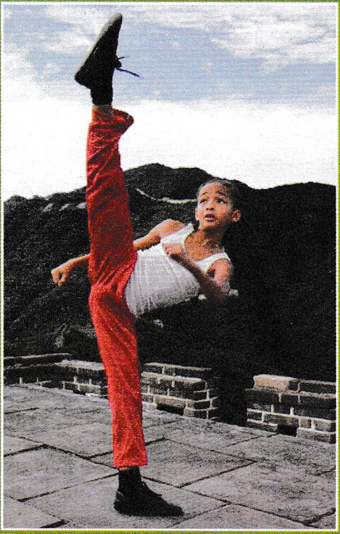
片名：The Twilight Saga：Eclipse
导演：David Slade
主演：Kristen Stewart、Robert Pattinson
上映时间：6月6日
预算：6800万美元
总收入额：693,579,566美元

“《暮光之城》系列”体现了独立影片在被好莱坞流水线商业化之后的“进化”方式，继第一部的惊艳，第二部的不知所云之后，第三部终于朝着娱乐第一的方向大踏步发展了，俊男美女、软色情和硬暴力三大商业片公式支撑起了本片。

名义上说它是一部吸血鬼题材，而实际上就是一部青春校园多角恋电影。之所以将本片推荐给玩家，一方面是因为它比第二集要好看一点，另一方面在于它所描述的跨越种族的三角恋，以及那淡淡的



基情，也许对冲动的青年人有一些思考价值，让自己不在爱情中迷失和扭曲。而对于有家有业者相比，本片已经沦为了一部无聊的花痴片，这剧本不会真的是由琼瑶阿姨写的吧？



功夫梦

充满禅意和欢乐的成长

片名：The Karate Kid
导演：Harald Zwart
主演：Jackie Chan、Jaden Smith
上映时间：6月10日
预算：4000万美元
总收入额：358,434,074美元

为了满足孩子的愿望，威尔·史密斯筹拍了这部功夫题材电影，它其实是《空手道男孩》的翻拍片，背景从日本变成了中国，对于美国观众而言更有Exotic感，空手道也成为了男主角的过去式，这次他将从导师成龙大哥那里学会中国武术的真谛，在不断的挑战中完成自我实现。与《邻家特工》这种炒冷饭骗小孩子钱的影片相反，本片制作精良，成龙首次尝试的沧桑表演也相当成功。当然，最抢眼的主角还是小贾登，当年在《当幸福来敲门》中与老爸威尔·史密斯在窘迫生活中相依为命的苦命娃贾登，现在已经出落得是玉树临风，英姿勃发，可爱中透露出不属于这一年龄段孩子的逼人英气。

本片惟一让中国观众看起来有些不爽的就是对“帝都”的描述，导演所给出的外景基本上与“现代化”绝缘，不过倒是比较真实的反应除了北京胡同里的生活。网络上也有一些义愤填膺的人表示本片“不客观”。其实在这个问题上咱们应该还是要有些大国国民的风范，毕竟这只是一个电影，同为YY中国侠士海扁外国人的“宗师”们的存在就一定客观吗？看看《华盛顿邮报》6月27日的电影版块重点文章，它的题目就叫做“《功夫梦》的教训——日本出局，美国衰落，中国崛起”，这算是西方人所诠释的上纲上线吧。

盗梦空间

就是要拔高那么一点点

片名：Inception
导演：Christopher Nolan
主演：Leonardo DiCaprio、Ken Watanabe
上映时间：7月8日
预算：1.6亿美元
总收入额：约8.23亿美元

“看不大懂，但还是给好评。”“二周目预定。”这大概就是《盗梦空间》一周目后的观众最常见的反应。之所以诺兰的这部横扫2010年全球票房的作品可以吸引观众“多周目”，可以对剧透完全免疫，不是因为它的深度和内涵如何如何，而是它的看点是导演特有的叙事手法和视觉风格。其实对于一名受过中等教育的人而言，《盗梦空间》并没有口碑营销所渲染的那么复杂。就拿影片的主题——梦境而言，其实诺兰仅仅搬出了一些最基本的心理学概念，如平衡觉、记忆、潜意识、防御、动机、强化，绝大多数“高深”一点的概念都是点到为止，影片中最后解决矛盾的也不是高深的心理学分析，而是直观和生猛的“枪战+爆炸”……导演的高明就在于，他为影片所设立的观影难度，是在普



通观众平均理解水平之上一点点的位置，稍微想想就能将“复杂”的事情搞明白。而妙就妙在这个一踮脚、一伸手的过程，它让观众产生“我看懂了一部高智商电影”的“错觉”，并且把这种错觉转化为了一种收获感和成就感。

同样是庄周梦蝶式的哲思，《盗梦空间》并没有超越十几年前的《黑客帝国》所达到的高度，然而诺兰却在叙事手法上实现了自我超越。继《记忆碎片》、《致命幻术》中对传统叙事方式的时空线索进行尽情玩耍之后，鬼才诺兰这次为我们带来的是不同时间纬度、不同时间运转速度所带来的新一轮感官冲击。影片用充分的逻辑，展示了导演对复杂结构的驾驭能力，故事、情感跟随着盗梦者的冒险逐层释放，并且在最后一刻引爆观众的情绪，这部影片为电影和游戏的故事表达开拓了空间。

新铁血战士

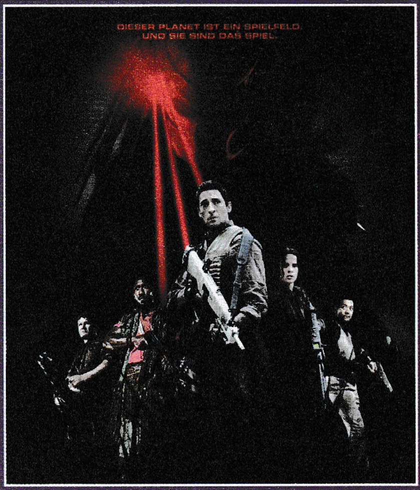
钢琴家会武术，铁血战士也挡不住

片名：Predator
导演：Nimrod Antal
主演：Adrien Brody、Topher Grace
上映时间：7月7日
预算：4000万美元
总收入额：126,821,663美元

消瘦的“钢琴家”Adrien Brody一改过往的忧郁与文艺，这次勇敢的担任起州长大人的继任者，同铁血战士继续进行1v1的华丽对轰。这部影片普遍的风评不佳，原因多半还是出在影片对第一集的通篇致敬落了个适得其反的效果，让老观众拿先入为主的印象去评价它。单独将《新铁血战士》当成一部小成本科幻动作片去欣赏，我们会发现悬疑、心理分析、野外求生、丛林战、外星科技等要素一应俱全，而且角色方面相当出彩，最重要的就是对Predator的世界观进行了极大的扩展，将铁血战士的形象从“AvP”的怪兽胡闹片中拯救了回来。

因为有罗德里格斯挂名导演，因此本片的B级片风格肯定是必须，再加上不到五千万的预算除去了演员的片酬以外几乎就剩下不了多少了，没法再往爆炸场面和特效上烧大钱，因此用B级片的生猛元素来调剂观众情绪也就是必须的了。除此以外，每个出场的角色都很有看点，一群昆汀片的御用演员充当配角，更是说明了导演的意图之所在。

一群由地球上最危险的坏分子组成的恶人小队，对抗宇宙中最危险的猎人小队，基本上什么类型的战斗方式都考虑了进去，期间冷热笑话不断，小惊喜不断，这还不够吗？



卑鄙的我

感受卡通的本源



片名：Despicable Me
导演：Pierre Coffin、Chris Renaud
主演：Steve Carell、Jason Segel
上映时间：7月9日
预算：6900万美元
总收入额：541,897,970美元

以幽默与诙谐的方式讲述一个简单的故事，以生活的哲理点题，按照受众的年龄层次设定不同的主题，让每一个观众都能从中有所收获，这就是皮克斯开创了CG卡通电影的模式。《汽车总动员》、《海底总动员》、《飞屋环游记》等一大批作品带给了观众太多的震撼，也改变了我们对卡通的欣赏方式。于是有人玩起了“卡通里面挑骨头”，没事喜欢计较“主题的深刻性”、“逻辑硬伤”等等原本不属于卡通的东西。

其实，为什么要给一个属于孩子们的梦赋予诸如环保、爱情、生命哲理、世界和平等等中心内容呢？《卑鄙的我》就是一部皮克斯进行自我颠覆的作品，它从一开始就直蹦主题：用一大堆萌物同时萌晕孩子和成年人，成群结队的“黄豆豆”小怪，三个可爱的小萝莉，以及任务就是将观众萌翻天的一群大坏蛋……它甚至会让你找到小时候看《猫和老鼠》时的乐不思蜀。因为它是一部卡通，因为它就是要呈现卡通本来所应该具备的功能。

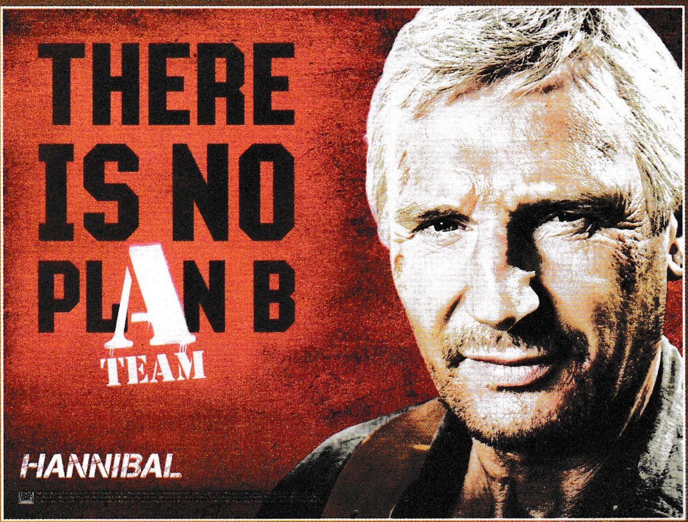
天龙特攻队

纯爷们出演的纯动作片

片名：The A-Team
导演：Joe Carnahan
主演：Liam Neeson、Bradley Cooper
上映时间：7月10日
预算：1.1亿美元
总收入额：176,933,591美元

同样是80年代的刚猛动作风格，与一群老男人卖肉的《敢死队》相比，天龙特攻队不但有痛快淋漓的动作场面，而且人物性格鲜明，整个观影过程丝毫没有揪心感和脑细胞运用，让观众在“哇”与“哈哈”声中渡过欢乐的100分钟。同之前的《失败者》（Loser）相比，它的基本元素没有什么新奇之处——无非就是乱枪扫射、拳脚互殴、电光石火、浓烟滚滚、飙车、飚飞机、飙坦克什么的，但动作设计完全不讲逻辑和物理定律，A-Team每次的任务都遵从着这帮疯子所设立的“神机妙算”精确运转，即便过程中出点小差错，其目的也是为了展示他们卓越不凡的随机应变能力。将各种生猛暴爽的耍帅场面流畅地推出，时不时穿插点冷热笑话，纵然有些High过头，也绝不会有伤大“俗”。

特别值得玩家注意的是，被本片作为插科打诨的素材还包括了炒到爆的3D视觉技术，以及《使命召唤 现代战争》这部游戏。如果您在影院中看到了上述两个段子出现的时候，影院里有极个别人笑的特别厉害，那么不妨上前握个手——人家一定是玩家，而且是特别喜欢打枪游戏的那种。



特工邵特

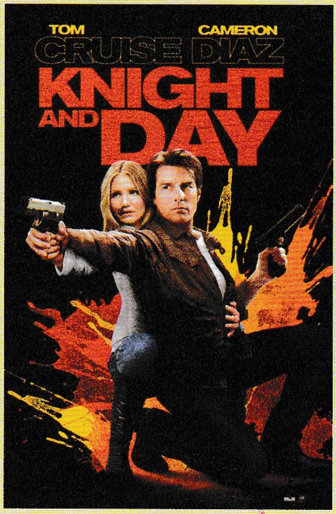
史上最强“潜伏”

片名：Salt
导演：Philip Noyce
主演：Angelina Jolie、Live Schreiber
上映时间：7月23日
预算：1.1亿美元
总收入额：294,011,368美元

《特工邵特》的那个极尽火爆之能事的预告片，让安吉丽娜·朱莉的影迷们对这款“女版伯恩”充满了期待，而导演事前已经提醒了观众，咱们带给大家的就一“三俗”B级动作片，没有什么深刻思想、丰富内涵，也不打算跟当下哪部间谍片一争高下。它就是要用让观众在90分钟时间结束之后能吃完手中的爆米花，并且觉得直回了票价。本来就不是打女出身的朱莉姐很难应付这种追求“拳拳到肉”、“砸房撞车”式原生态动作片，再加上她已经不再是“劳拉”，而是几个孩子的妈了，无论是身段还是模样都开始走样。

其实，本片最给力的不是动作场面，而是它的故事。如果你已经看过本片，应该对上述所知的“故事给力”有了真切的感受。过往涉及到“俄国（苏联）间谍潜伏美国”这一题材的，最多也就是《空军一号》中的“挟总统以令诸侯”，或者是《满洲候选人》的“洗脑+脑控”（《使命召唤 黑色行动》玩的也是这个），而本片所揭露的阴谋，绝对让阴谋论爱好者们目瞪口呆——编剧基本上是按照“只要不把朱莉编成男的，其他随便”的路子来编的……





危情谍战

靓汤与迪姐重逢于谍海之中

片名：Knight and Day
导演：James Mangold
主演：Tom Cruise、Cameron Diaz
上映时间：7月23日
预算：1.17亿美元
总收入额：261,924,837美元

真是成也这张脸，败也这张脸，在英俊小生失宠的时代，已经奔五的靓汤既没有转型的实力，也没有本·阿弗莱克这种文艺闷骚男在导演方面的才艺，也只能继续用标志性的笑容征服女性观众。《危情谍战》完全就是一部献给阿汤哥忠实影迷的怀旧片，继十几年前的《香草天空》之后，汤姆·克鲁斯这次再度与卡梅隆·迪亚兹联袂出演，影片也大量使用了女主角呈现给观众的女性视角。看着靓汤长大，从小女生一直变成欧巴桑的观众一定不会失望。曾经导演出《决战犹马镇》这般神片的Jame Mangold似乎也不准备在这种标准的爆米花片身上花太多心思，迪亚兹依然在卖傻，阿汤哥依然在卖早已经不存在的少年偶像气质，总之大家都在吃老本。

本片适合作为《敢死队》、《弯刀》等卖肉卖血片观后的调剂品欣赏，要的就是一个轻松和欢乐的氛围，电影的格调轻松浪漫，叙事流畅，细节温情，而且发挥了此类型片所需的明星魅力，二人的专长也得到了充分的展示。不过阿汤在这把年纪了依然还不具备同龄的那些蜀黍们的真男人气场，难道到60岁的时候还是这么个演法?

玩具总动员3

完美的告别

片名：Toy Story 3
导演：Lee Unkrich
编剧：Kurt Wimmer
主演：Tom Hanks、Tim Allen
上映时间：7月23日
预算：2亿美元
总收入额：1,063,161,943美元

《玩具总动员》三部作品的主角是以牛仔胡迪和宇宙英雄巴斯光年为中心的玩具们，然而它并不是将玩具简单的拟人化，如果没有“玩具与人之间的情感沟通”这一主题，那么《玩具总动员》只能是一部出发点在于逗乐小孩子的搞笑卡通，它绝对不可能在十几年的时间中，带给那批“从小看到大”的观众们以持续的感动。给自己的玩具起名字，为它们赋予自己所设定的人物关系，让它们在自己双手的操控之下演绎各种故事，这是几乎我们中的所有人在小时候都干过的事情；成年之后的某个日子里，在偶尔的机会中从阁楼、抽屉中看到昔日封存的玩具，一种已经消失得很久的感动从心底泛起，这是我们都曾经有过的体验，这就是本片与观众之间所寻找的情感切入点。



《玩具总动员》的第一部，让每个正在同玩具一起长大，或者已经同它们告别的孩子和大人们意识到，那些毛茸茸的小家伙其实都是有感情的小生命，在我们不曾察觉的纬度中有属于自己的喜怒哀乐。而作为完结篇的《玩具总动员3》，则是告诉了我们那些被我们早已经丢到不知道哪个犄角旮旯的玩具们其实并不惧怕死亡，他们最怕的就是被主人遗弃，他们依然在满怀希望的等待着自己被主人宠爱的一天。如果你已经无法再给他们以爱，那么千万不要遗弃他们，最好的方法就是为他们找到属于自己的归宿。娱乐、惊险、刺激、幽默，感动，最后还有些小沧桑。尤其是对于跨度十多年的老观众，某些场面真是让人情到深处，黯然泪下啊！

歪小子斯科特

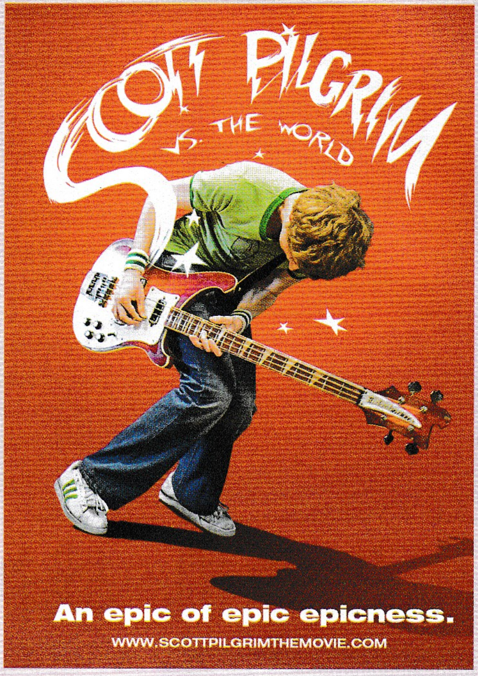
以游戏思路拍摄的幻想爱情喜剧

片名：Scott Pilgrim vs. the World
导演：Edgar Wright
主演：Michael Cera、
Mary Elizabeth Winstead
上映时间：7月27日
预算：6000万美元
总收入额：47,566,905美元

埃德加·怀特是倒腾小题材喜剧片的高手，无论是《僵尸肖恩》还是《热血警探》都融汇了这位鬼才导演的奇思妙想。本片是怀特登陆好莱坞之后首次接拍的高成本影片，这次他没有像以咱们的 John Woo 为代表的电影人那样，一进好莱坞，尤其是得到天价预算之后就不知道电影应该怎么拍了。

《歪小子斯科特》依然使用着《热血警探》中炫酷的快速剪辑手法，它的别出心裁之处在于，这是电影史上第一部按照游戏制作人思路拍摄的电影——这绝不同于尤维·波尔之流的沽名钓誉者。本片其实就是一个动作过关游戏，一个玩音乐的小子在把妹过程中遇到一个有七个前男友的心仪对象，他必须经历游戏主角的“打怪、冲经验、升级、加点、收装备、打 BOSS”这一循环，整个观影过程完全就是打游戏的感觉，区别仅仅是你手中的是爆米花和可乐，而不是游戏手柄。

通过这部影片，我们可以知道怀特其实也是一名玩家，影片的致敬对象包括了“塞尔达”、“铁拳”、“最终幻想”，至于他还喜欢玩什么游戏，相信看过一遍你就知道了。



敢死队

一群老胳膊老腿的铁血情怀

片名：The Expendables
导演：Sylvester Stallone
主演：Sylvester Stallone、
Jason Statham
上映时间：8月13日
预算：8000万美元
总收入额：127,468,524美元



动作片是商业电影的“大头”，而史爷爷又是现代动作片模式的开创者，因此光凭史爷爷以及一老票动作巨星（尽管其中多数是过气、或者是长期混迹于 B 片）的演员名单，就足以保证影院的上座率。史大爷似乎不满足于为自己所演绎的经典形象——约翰·兰博画上句号，他还用一部这部走复古路线的正宗动作片，回应了“尚能饭否”的质疑。

动作片是男人的电影，咱爷们的骨子里想要的，都是一场大杀四方、轰轰烈烈的剽悍人生。然而，热兵器时代的钢铁搏杀一去不复返了，全球一体化背景下的全民捞钱时代，无论是一国领袖还是平民百姓，大家都讲究以经济为先，就算是打，搞的也是货币战争、信息战争，总之一切都得往“高磕技”上靠，满身肌肉疙瘩的老男人甚至还没有怪叔叔们有市场呀！史爷爷就是这样笼络了一群老胳膊老腿，一起为逝去的男性铁血情怀书写一篇华丽的祭文。

暮色大电影

一次很有技术含量的恶搞

片名：Vampires Suck
导演：Jason Friedberg
主演：Ken Jeong、
Annelises Van der Pol
上映时间：8月18日
预算：2000万美元
总收入额：79,658,108美元

一部旨在恶搞的电影想要成功，首要条件是被恶搞对象要很烂，最好是烂到让观众咬牙切齿的那种，恶搞版的目的就是让这部分观众看后很解气。次要条件是下手要狠，将原片中不合理的元素拿出来无限放大，然后往死里搞。总之让观众乐不可支，让原片导演咬牙切齿，这些就是恶搞片的主要任务。

评分大大超过“暮色 3”的恶搞电影《暮色大电影》，体现了优秀恶搞电影对技术的要求。毫无章法，只想咯吱观众的恶搞也许能博君一笑，但不会等多久就会让观众觉得自己的智商也受到了“恶搞”。而成功的恶搞要的就是在大胆颠覆、辛辣讽刺的同时牢牢抓住原版的脉络，这样才能让一盆盆泼出去的狗血让观众觉得畅快淋漓。本片从导演、编剧到演员，都对“暮色”系列的“烂”有充分的认识。就拿故事框架来说，《暮色大电影》深刻把握了“暮色”其实就是以吸血鬼之表行《流星花园》之实的本质。那帮演员更是对原版的角色揣摩得异常到位，无论是面瘫神态、便秘表情还是说话腔调都深得原版精髓，尤其是女主角的表演，将克里斯汀·图尔德的欠抽表情和半死不活的说法方式演绎得惟妙惟肖。

本片惟一的缺陷，就是想欣赏各种爆笑场面，必须将“暮色”系列先看一遍。

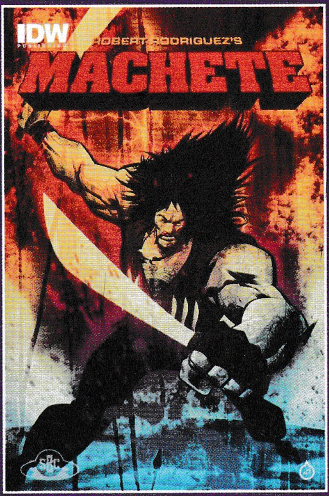


弯刀 伪预告片的大变身

片名：Machete
导演：Robert Rodriguez
主演：Danny Trejo、Jessica Alba
上映时间：9月1日
预算：1050万美元
总收入额：42,147,420美元

当年《刑房之恐怖星球》片头的那个伪预告片实在是太拉风了，长着一张糙脸的墨西哥大叔撩开衣衫，露出满身的大刀，一辆捆绑着重机枪的摩托车一面飞驰一面横扫前方当道的杂鱼……光凭这些场面，就让B片爱好者对这部根本不存在的电影产生无限的兴趣。顺应广大暴力分子的要求，罗德里克斯终于将这部伪预告片变成了货真价实的电影。

这是标准的B级片，要的就是一个糙糙的感觉，导演显然只是想玩一出暴力场面的串串烧，拿大刀、机枪、血浆和美女放在一起胡搞够一个多小时即可。当年B级片正是由于资金不足而观众对暴力片需求旺盛而催生出来的，它与"制作精良"这四个字真是一点关系都没有，甚至连穿帮、剪接失误、剧情弱智都是其Cult元素的一部分。不过于B片大师昆汀的作品相比，《弯刀》依然显得是粗过了头。无论是《低俗小说》还是《无耻混蛋》，昆汀捣腾B片的原则是"话糙理不糙"，悬念和戏剧冲突才是吸引观众看下去动力，昆汀从来不会在电影的叙事要素上有半点马虎。而《弯刀》则只是一味在暴力方式上进行创新。大开杀戒了一个多小时之后，观众的走神就难以避免了，尤其是一部以"杀戮行为艺术"为卖点的电影。



生化危机 战神再临 此"生化"非彼"生化"

片名：Resident Evil：Afterlife
导演：Paul W.S. Anderson
主演：Milla Jovovich、Wentworth Miller
上映时间：9月10日
预算：6000万美元
总收入额：296,221,566美元

纵观四部电影和五部游戏的发展，我们可以很清楚的看到这样一个特点：二者均越来越注重打斗场面（系统）的设计以及演出效果的华丽度，所带来的就是视觉上的效果成倍提升，故事对于"生化"的作用则在逐渐丧失。其实我们不必指责本片贯穿始终的扯淡特色，它的改编对象——《生化危机5》早就开始这样做了：竹内润在高清时代打造一个《生化4》的威力加强版，对视觉和演出效果的一味追求，导致剧本更是支离破碎，游戏以本末倒置的方式炫耀起耍酷，人物、故事、情感越发空洞，造就了一个支离破碎的狗血杂烩。



不过，无论老玩家如何指责编剧、人设和关卡设计师脑子进水，照样无法对游戏在各大平台上销量的全线飙红产生任何负面影响。玩家要做的就是将故事和场景的束缚丢到脑后，全身心投入到更单纯、更刺激的战斗中去。甭管什么合理性，将最威猛的武器，人气度最高的角色通通搬来丢入足以撑破显示器的僵尸海之中即可。于是我们看到了Chris怀抱火神炮追杀州长大人的劲爆场面，看到了娇小玲珑的瑞贝卡、左轮男巴里等还不知道在那个犄角旮旯的"历史人物"的乱入。《生化危机》电影所体现的，不正是这种游戏精神吗？挑战人类智商下限的剧情让人不忍心去推敲，整车拉来的熟悉角色让观众备感亲切，节奏感十足的战斗场面使我们畅快淋漓，一波未平一波又起的影像冲击，让观众限定时间内获得了足够多的视觉愉悦。对此，你还能要求更多吗？

城中大盗 从偶像到文艺

片名：The Town
导演：Ben Affleck
主演：Ben Affleck、Peter Craig
上映时间：9月17日
预算：3700万美元
总收入额：142,815,941美元

提到本·阿弗莱克的名字，大概除了一张偶像脸、一堆烂片和一个"票房毒药"代号以外，大家就什么都不记得了。人们说演而优则导，而小本则是演不优则导，并且"导"得让人刮目相看。继上次同马特·达蒙合作的《心灵捕手》让人眼前一亮之后，这次小本自编自导自演的警匪片（其实应该叫做匪警片，毕竟是以银行劫匪为中心的）《城中大盗》彻底颠覆了他在影迷心目中的花瓶和衣架形象。在四平八稳的故事中为观众献上了一个充满人情味的故事，越来越有老伊斯特伍德的范儿了。

《城中大盗》从故事上来说并没有什么新意，它本身就是《盗火线》的翻版。由于编剧就是"劫匪主角"本人，因此小本给饰演的江洋大盗加入了更多的人性光辉，而作为对立一方的警察则显得唯利是图，灵魂深处充斥着猥琐不堪，并且也没有他们多少戏份。全片的切入点是一个"情"字，这使得本片所表现的暴力犯罪题材，以及它背后所反应的严酷社会现实充满了人性的关怀和生离死别的感伤。

与文戏中所反映出的细腻相比，本片动作片所表现出的凌厉气势更为突出，尤其是劫匪在行动时所表现出的快、准、狠，在小本精确的场面调度之下表现得淋漓尽致，即便对于资深犯罪片观众而言也是难得一见，总之小朋友请勿模仿。



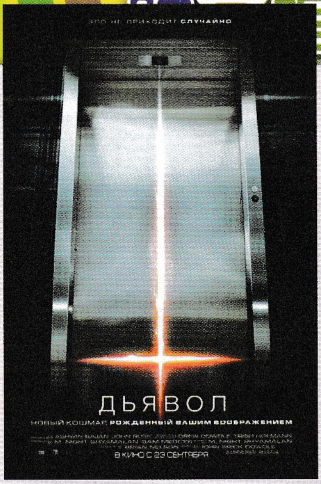
电梯中的恶魔

无法自圆其说的宗教杯具

片名：Devil
导演：John Erick Dowdle
主演：Chris Messina、Bojana Novakovic
上映时间：9月17日
预算：1000万美元
总收入额：57,417,973美元

想要将观众吓个半死，恐怖题材通常会从观众每天都会接触到的事物入手，如《午夜凶铃》中的电话和电视机。现代社会的生活节奏越来越快，人际关系越来越冷漠，因此那些充斥面无表情行人的公共场所，也就成为了编导们用来唤醒观众内心恐惧的空间。继阴冷的医院走廊、午夜空空荡荡的地铁车厢之后，电梯内的方寸空间也成为了用以演绎"最小空间与最大恐惧"的新舞台。本年度又一部以密闭空间为看点的惊悚片，与发生在棺材里面的《活埋》相比，《电梯中的恶魔》就要算是"大巫见小巫"了。它的故事情节用一句话就可以概括：形形色色的五人被困在电梯里，随着灯光明灭竞相死去。音效、摄影、表演都无懈可击、气氛十足。片头挖一个大坑，片中继续勤挖小坑，使得观众的胃口被彻底吊起。

也正是因为本片前面的悬疑、恐怖气氛铺垫得过于精彩，导致影片的结局只能陷入两种可能，要么是用观众可以信服的逻辑和证据解决一切疑点，要么就是因为"编的时候只顾给力，没考虑太多"而导致将一切异灵现象归咎于神怪，一切都在苍白无力的结局中不了了之。本片的结尾将会由让我们回忆起看罢《迷失》最后一集时的骂娘冲动。而如果你喜欢《地球毁灭密码》、《伊莱之书》这类打着科幻、灾难招牌的宗教剧，那么本片应该不会辜负你的期望。



丛林有情狼

由狼主演的洗具版《罗密欧与朱丽叶》

片名：Alpha and Omega
导演：Anthony Bell
主演：Justin Long、Hayden Panettiere
上映时间：9月17日
预算：2000万美元
总收入额：39,410,663美元

一项喜欢同"杀很大"、"血很多"为伍的狮门影业也不甘别人在3D卡通上大发横财，他们本着重在掺和的精神推出了一部以狼为主角的CG动画片。其颠覆之处就在于将"卖萌"的工作第一次安排到了狼这种冷酷且残忍的动物身上。

为了给狼的形象洗白，影片中出现的其他动物的样子真是要有多贱就有多贱。雌雄主角是一只狼首领之女和一只普通族群的低等公狼，故事就是将《罗密欧与朱丽叶》和《梁祝》这种讲述"男女青年冲破封建礼教追求真爱"的模式用在了狼的身上，惟一不同之处在于片尾是大和谐、大欢乐结局。



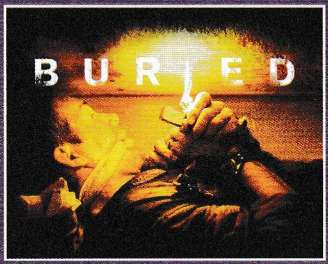
活埋

最小空间内的最大震撼

片名：Buried
导演：Rodrigo Cortes
主演：Ryan Reynolds
上映时间：9月24日
预算：200万美元
总收入额：18,375,428美元

《活埋》这部电影的主题相当沉重，甚至说看后让人备感压抑，之所以将它同那些追求生猛暴爽娱乐效果的电影一起推荐给玩家，是因为导演是一个相当会玩的人——只要一支Zippo打火机，一块汉密尔顿"野战"自动表和一只"黑莓"手机，便可以在棺材大小的封闭空间内捣腾出一个多小时扣人心弦的故事来，顺便还给这些产品做做广告。

是的，没有"一打就着"的Zippo，观众便只能"摸黑"欣赏。主人公手上的那块"野战"经历了遇袭、被绑架、被活埋，却依然走时精准，比Casio的G-Shock品牌还要牛五倍！最重要的是那只黑莓，它是整个故事中最重要的一台道具，通话、彩信、录像、Push Mail、三方通话外加超强通话时间等卖点全部展示了一遍，尤其体现了黑莓手机信号好、通话清晰的特点——换了一台深陷"天线门"的iPhone4，恐怕主人公只能一头在棺材板上撞死算了。



守卫者传奇

猫头鹰版的"魔戒"

片名：Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole
导演：Zack Snyder
主演：Jim Sturgess、Geoffrey Rush
上映时间：9月24日
预算：8000万美元
总收入额：139,939,143美元

与阿猫阿狗们相比，神秘、古怪且神经质的猫头鹰谈不上有什么可爱，拿它们作为卡通CG电影的主角还真是头一遭。不过与"地面动物"靠憨态可掬、疯狂吐槽等套路来博观众开心相比，展翅翱翔的猫头鹰们充满了英武与锐利，它们热血而不失优雅，举手投足之间都是欧洲贵族的做派。扁平的面孔也让拟人化的表情显得极具亲和力，大量的飞翔场面，更是充分发挥了3D在景深和空间感营造方面的优势。



指导本片的扎克·斯奈德，正是当年让观众们"整个人都斯巴达了"的《斯巴达300勇士》的导演。与他之前惯用的重口味视觉系风格相比，《猫头鹰王国》已经在尝试把故事和人物表达到位。八千万美元的投资在一线3D大片中算是很少了，斯奈德这次的以小博大还算是成功。不过作为立志对抗皮克斯、迪士尼卡通霸权的乱入势力，华纳兄弟在市场定位的功力上还需要极大提高。《守卫者传奇》看不出究竟是打儿童牌还是成人牌，亦或者是"全家乐"牌。史诗片的套路让它无法使用过多的夸张和幽默，而失去了这部分的市场，就间接失去了带来孩子们走进影院的家长们的动力。

社交网络

偏执+混蛋+失恋=亿万富翁?



片名： The Social Network
导演： David Fincher
主演： Jesse Eisenberg、Andrew Garfield
上映时间： 10月1日
预算： 4000万美元
总收入额： 208,988,721美元

作为一个在浏览器中永远只会显示为“该网页无法显示”的网站，脸谱网的前世今生，以及关于它的主人马克·扎克伯格的故事并不是我们有资格关心的东西，然而我们至少听说过Facebook，对执导本片的大卫·芬奇的大名如雷贯耳，“天才少年白手起家迅速成为亿万富翁”这样一个题材也很招人待见。表面上看，本片是Facebook发展壮大过程中的纪录片，而实际上则是互联网时代属于草根阶层的史诗和寓言。

本片并没有将马特的故事简单化以天才少年为主角的励志模式，而是蒙上了芬奇所擅长的黑暗色彩，电影所探讨的竞争与背叛主题直指人性深处。尽管《社交网络》是一部话唠型电影，但明快的节奏却带出了凌厉的气势，如同高速喷发的剧情让观众屏气凝神，因为你一不留神，就有可能跟不上片中说话者的节奏——搞IT的难道都是这个德行吗?

生人勿近

从北欧到美国，恐惧惊悚不打折



片名： Let Me In
导演： Matt Reeves
主演： Kodi Smit-Mcphee、Chloe Grace MoretzMaggie
上映时间： 10月1日
预算： 2000万美元
总收入额： 22,085,023美元

对于靠悬念制胜的电影而言，翻拍是一件比较冒险的事情，在无法对故事大纲进行修改的情况下，导演必然会在过程上大做文章。与瑞典原版相比，美版《生人勿近》没有原版平淡而自然的生活化氛围，从一开始就将观众们带入至好莱坞惊悚片所擅长的压抑氛围之中。在保留了原版的阴冷气质的同时，本片也对原版一些含糊情节进行了清晰化处理，这可能是为了照顾到商业片观众喜欢直来直去的欣赏习惯。难能可贵的是，本片能够在观众被完全剧透的情况下依然可以引人入胜，这一点非常值得赞赏。

真正喜欢这部影片的观众，建议将两个版本放在一起欣赏，原版是舒缓和苍凉的调子，而本片则是增加了美式血浆片的直白，但它的主题与原版高度一致——一部萝莉与正太之间的残酷纯爱物语。通过这种对比欣赏，相信观众也可以看到美欧电影在表现手法上的差异，以及二者之间在实现同一主题时的殊途同归。

赤炎战场

最猛不过夕阳红

片名： Red
导演： Robert Schwentke
主演： Bruce Willis、Mary-Louise Parker、Morgan Freeman
上映时间： 10月15日
预算： 5800万美元
总收入额： 164,672,051美元

“RED”被直译成《赤炎战场》，译者可以说咱当时可不知道“R、E、D”三个字母在片中代表的是Retired Extremely Dangerous（退休极度危险者）的含义。不过光瞅一眼海报上的四位老人家，怎么着也不会翻译成一个动作猛片的名字啊：最“小”的布鲁斯·威利斯已经56岁，海伦·米伦66岁，约翰·马尔科维奇58岁，布莱恩·考克斯65岁、一脸老人斑的摩根·弗里曼爷爷今年快80啦！作为史上第一部“老年动作片”，《赤炎战场》可以视为《海扁王》的姊妹片（其实应该叫做“爷孙片”），用与片中主演们的年龄所不相称的酷烈火爆，诠释了暴力不分男女老幼这一2010年动作片领域的至高主题。

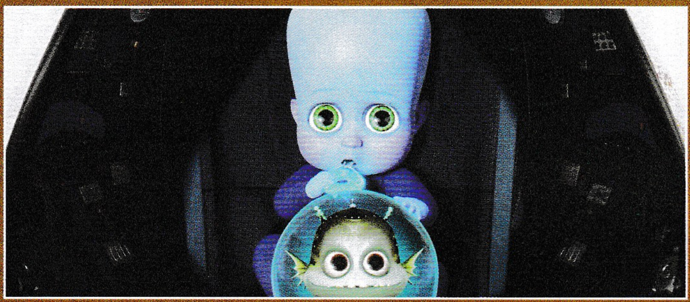
高胳膊老腿即便靠CGI技术和替身，恐怕演绎出来的也只能是很有违和感的打戏，没有高智商也不够硬的动作片，靠的就是这一票老戏骨们夸张而又完全不失控的表演造就的，老爷爷、老奶奶们的一颦一笑，都让观众们被他们的无厘头抖得舒坦无比。比起同样是一群中老年动作片专家们从头打到尾，全靠乱砍乱杀撑场面的《敢死队》，本片有阴谋，有推理，有温情，有笑料，还有疯狂吐槽，总之你不可能再找到比它还要搞的动作片了。



超级大坏蛋

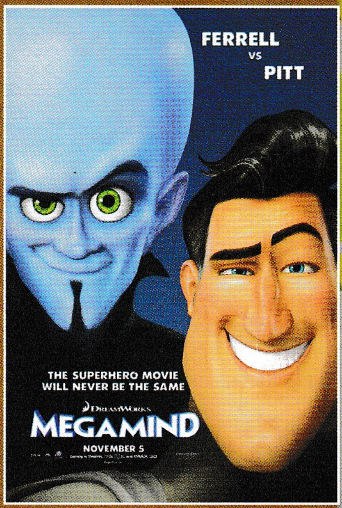
天生神力，天生责任？

片名：Megamind
导演：Tom McGrath
主演：Will Ferrell、Tina Fey
上映时间：11月5日
预算：1300万美元
总收入额：304,330,679美元



典型的漫画英雄故事是这样的：一个无法无天的大坏蛋，一群对法律丧失信心，只知道仰望星空，期待诸如上帝、大侠、The One显灵的P民，以及一个坚信“能力有多大，责任就有多大”的超级英雄。坏蛋必然如同那中国健全人男子足球队那样智残身不残，并且是屡战屡败、屡败屡战，总是在故事的开头威风八面，而后昏招频出，到正式开战的时候被瞬间完爆。只做坏事，不干好事的他们即便在观众散场之后，依然在绞尽脑汁构思着下一个坏事。然而无论他们多么努力，只能与成功无限接近，却总会在最后一刻被超级英雄踢飞。

同“坏蛋”对立的“好蛋”，其实他们的生活比那些唱黑脸的家伙还要单调，甚至连造型只能使用诸如内裤外穿、眼罩遮脸、身披斗篷等“非主流”模式。他们才是“为人民服务”的忠实实践者，成天在天上飞来飞去，将群众的困难当成了自己的困难，甚至还有一位扮蝙蝠的家伙，连睡觉时间都让给了城市的安宁与和谐，这是一种什么精神？



然而“坏蛋”为什么是“坏蛋”，“好人”又为什么要四处当好人？《超级大坏蛋》就是在恶搞加反思的语境中，来探讨美式超级英雄故事对现实生活的启迪。

影漫世界

映画馆

危情时速

快！快！快！

片名：Unstoppable
导演：Tony Scott
主演：Denzel Washington、Chris Pine
上映时间：11月12日
预算：9500万美元
总收入额：155,944,289美元

绝大多数的大陆电影译名之所以能够听上去比港台的要顺耳，是因为咱们不大习惯后二者的发嗲劲头。这部电影讲的是一列无人驾驶、失去控制且携带着易燃易爆品的火车，台湾译作《煞不住》，香港译作《煞破天劫》，偏偏咱们的叫做《危情时速》，这嗲也发的够大了。同《生死时速》以及本片主演丹泽尔·华盛顿主演过的《骑劫地下铁》类似的是，Unstoppable的故事框架和结局不用想也可以知道。但导演托尼·斯科特就是能让观众冒着冷汗与两位主演一道体验这场速度劫难。人物背景交代完毕之后，全片的节奏立刻进入高速运转时刻，随时都是扣人心弦、惊心动魄，每时每刻都处于千钧一发之中。节奏干净利落，不搞多余的煽情和与火车无关的故事线。镜头切换凌厉，整部影片像一头猛兽那样肌肉结实，尖牙利爪，配合着巨大的声压（一定得去影院看！），虽然明知结果，但照样看得人浑身颤抖。

最后提醒一句，胆小者不适合坐在影院第一、第二排观赏，原因不解释……



三日危情

只卖真情不挖坑的“Prison Break”



片名：The Next Three Days
导演：Paul Haggis
主演：Russell Crowe、Elizabeth Banks
上映时间：11月19日
预算：3000万美元
总收入额：41,748,651美元

妻子被判20年徒刑，丈夫不相信妻子是罪犯，在法律途径无法解决问题的时候，他想到了帮助妻子越狱。《三日危情》并不是“麦抠”临死前帮助莎拉进行最后一越的翻版，它翻拍自2008年的法国影片《为了她》（Pour elle）。中年发福的Russell Crowe惊现成熟男人魅力，虽说没有什么帅气可卖，但那股执中的笨劲和傻劲才是打动观众的根本——也许这种平淡无奇的角色才最适合充当“个人对抗强权”这种故事模式的主角，渺小孤独又无助，越挣扎斗志愈发顽强。这个傻丈夫通过自己对妻子的爱与责任感，以及出众的智商和身手演绎了2小时长度的《老公，看你的》。

本片开始情节似乎比较沉闷，看到后半部，才知道那是暴风雨前的平静。随着故事情节随着之前埋下的伏笔不断峰回路转，让人目瞪口呆。



世界超级大。但再怎么大，它也没有人的梦想来得大。正所谓心有多宽，舞台就有多宽。所以某些时候突然冒出一群人叫嚣着要征服世界什么的，也不是不能理解的事情。尤其是在二次元的领域里，企图征服世界的家伙之多都几乎要盖过试图保护世界的家伙的数目了，这么一想还真让人为这个世界的未来担忧啊……也许有人觉得征服世界那就是反派干的事情，这里要用吐痰的口型告诉你：“错！”并不是所有的反派都有兴趣征服世界，想着念着征服世界的也未必只有反派而已。虽然在新春佳节的脚步尚未走远之际就突然来谈这么严肃深刻的话题不免给人以突兀之感，但无时无刻不心系和平又显然是每个人都应该保有的觉悟。尤其是在新的一年到来之际，这样的探讨更是有着警钟一般的前瞻意义……

闲来无事，不如征服世界吧！

野心家一号：贝吉塔 From《龙珠》

野心家背景

贝吉塔同学，嗯，为了亲切就让我们管他叫小贝吧！小贝是国内众多漫迷最早接触的富二代，因为他是宇宙著名战斗民族“赛亚人”的王子陛下。然而家门不幸，在小贝还很年轻的时候，他的星球就结炮灰掉了，之后小贝认贼作父地跟随了毁灭他们星球的大人渣弗利萨干一些好坏好坏到一看就要去拨打110虽然警察来了也帮不上什么忙的事情。要说这宇宙黑帮果然跟地球很不一样，什么贩卖人口啊毒品啊那早就是人家玩剩下的了，他们主要干的是夷平某某星球然后高价卖给其他外星人这样的勾当。非常荣幸的是，虽然地球是一个微不足道的小星球，但是它不出所料地被遥远光年之外的外星人慧眼识珠地看上了。于是小贝伙同他的手下那巴一道千里迢迢地来到了地球。

关于小贝要那么多钱干嘛是一个耐人寻味的问题。想想，在房价飞速飙涨的现在，丫居然试图坐拥整个地球！那该是怎样地赚大发了啊！小贝是要用那些钱重新建造一个赛亚星吗？是要去花天酒地吃喝嫖赌声色犬马吗？哪样都不像。因为这个人的生活主旋律就只有战斗、变强，战斗、变强……这就让人非常费解他的侵略目的了。也许比起征服世界，他更在乎的是跟同样实力超凡的同胞孙悟空好好地战斗一场吧。哦，想不到在那么早以前，小贝与悟空就已经结下了千里姻缘一线牵的梁子……另外小贝在阻止他的打手那巴过度糟蹋地球的时候说过这么一句话：“小心点儿，破坏得太厉害就卖不了高价了。”听听，尽管是出自侵略者之口，但是这样的环保自觉依然非常值得我们学习。

野心家实力

之前说了，赛亚人是一个战斗民族，也就是说那个星球的价值观绝对不是你长得多帅就怎样怎样，你钱赚得多就怎样怎样，而是谁最能打谁就最值得敬重。还真是原始而野蛮的一种判断标准啊。在这种情况下自称“还是小孩子的时候就已经有凌驾国王之上的实力了”的小贝无疑是得天独厚的。虽然侵略者时期的他身材比较矮小，屁股后面还拖着一条给人以未完成发育之感的尾巴（那尾巴就像是奶嘴一样碍眼），甚至许多时候的神态表情还有几分“萌”……但是战斗力之强却已经可以令比他高几个头的手下那巴胆战心惊。外形分明很攻的那巴，在小贝的面前却俨然一个外强中干的受……很长一段时间里都是那巴出手执行破坏的，而小贝只负责坐山观虎斗，直到悟空姗姗来迟的时候才舍得出手。王者风范暴露无疑。

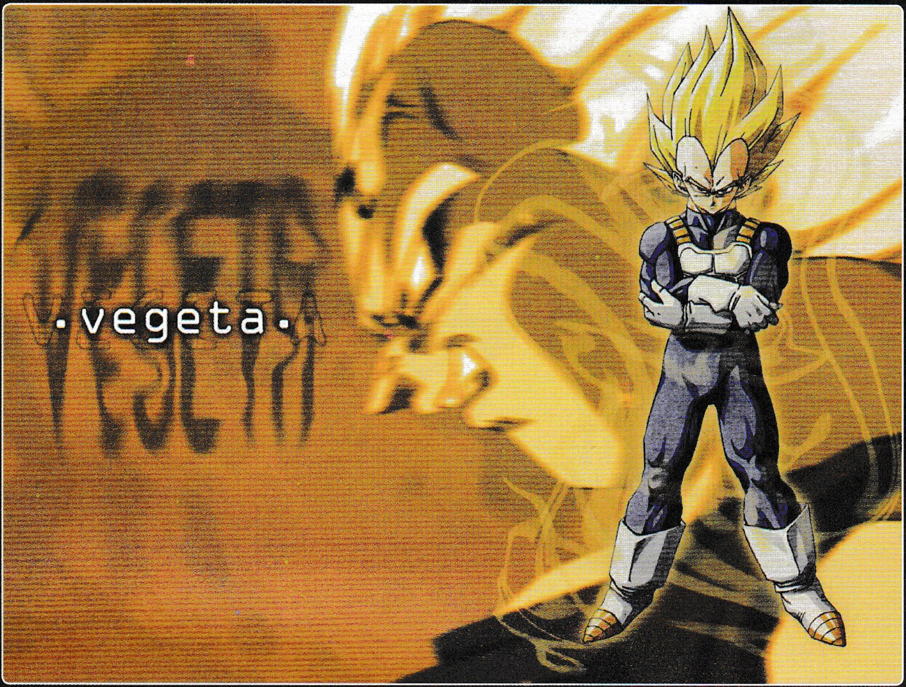
即使是很好很强大的悟空登场后，小贝所展现的犀利依然是傲视群雄的。虽然在未来的日子里，《龙珠》已经逐渐暴走成了一部出手若不毁灭一个星球都不好意思跟别人打招呼的怪物盘踞的漫画……在悟空使用了犹如嗑药一样

强制性唤起沉睡潜力的"界王拳"之后，小贝也开出了深藏不露的"看月亮就变成巨猿！"金手指，并且还在月亮已经消失了的前提下超逆天地制造出了一个人工月亮！！这种将天文学与人体工程学融为一体的才华便是后来的弗利萨沙鲁布欧等等都不具备的。

野心家现状 龙珠世界里的野心家实在是太多了，征服世界也好比是上厕所一样轻描淡写的普遍行为，那为什么我们要专挑小贝同学来写呢？答案当然是有得写啊！就在其他企图征服世界的反派被打着打着终于打成渣的时候，惟有小贝同学持之以恒地活了下来，并且久久保持着他亦正亦邪仿佛随时可能倒戈相向的风采，出淤泥而不染。

昔日小贝败走地球之后治好了伤势，又跟地球战士们在那美克星进行了一番游击与联手，误打误撞之下还死去活来了一次(这句话的意思是挂掉以后又因为神龙的帮助而原地满血复活了)。之后小贝跟随大部队来到了地球，自此，丫的野心家命运也就正式走到了头，征服世界这么有前途的梦想还不及临盆，就无痛人流在了相见不如怀念的腹中……

那个小贝，那个有骨气的把自尊心看得比命都重要的小贝，在来到地球之后就堕落成了一个白吃白喝的小白脸。他住在了《龙珠》的女主角布尔玛的家里(虽然此女子是一个不折不扣的大花瓶，但从戏份和贯穿度来说她还真的是女主角……)，衣食住行全都靠布尔玛的扶持不说，还理直气壮地要求布尔玛的科学家老爹为他制造



提高实力的训练房！这种走到哪里都是王子的气场真是非常的……不要脸啊！更惊悚的是不知道怎么搞的小贝居然还跟布尔玛好上了！好上了！这个从来不干活除了战斗之外一无是处模样也谈不上多帅性格还很不好相处并且始终看不起地球人的家伙居然在心安理得地享受着地球的一切舒适资源之余……把地球姑娘都给享受了！须知布尔玛在刚登场的时候就是一个以找到白马王子为己任的花季傻女，却没想到她竟以倒贴的方式委身了连身份证都没有的偷渡客小贝(并且他们从来没有领过证!!)，还为他生了一个孩子(不用问肯定也没有办过准生证了!)!! 从此之后，小贝仿佛有了更多赖在布尔玛家的理由(我给你们生了个儿子！儿子！)……

时过境迁，沧海桑田，热爱征服世界的野心家改朝换代了一任又一任，但征服世界征服到入赘的小贝却永远地站在了后来人难以企及的高度。哦，小贝！

野心家二号：Keroro 五人战队 From《Keroro 军曹》

野心家背景 Keroro 与他的五名手下来自科技发达的 K 隆星，那是一个目前只露出冰山一角但感觉上应该强大得不得了的星球，Keroro 小队是作为侵略地球的先遣部队而来到"蓝星"的。都说百万富翁不会觊觎乞丐手里的一分钱，那么那些进步的星球到底是看上了各种毛病层出不穷的地球哪一点呢……不过 Keroro 们征服世界的行动与其说是出于自愿，不如说只是在完成上司的任务，跟帮老板跑腿买奶茶开车运小三什么的，在性质上是一样的。换言之他们的侵略初衷不带个人情绪，仅仅是一种人在江湖身不由己……

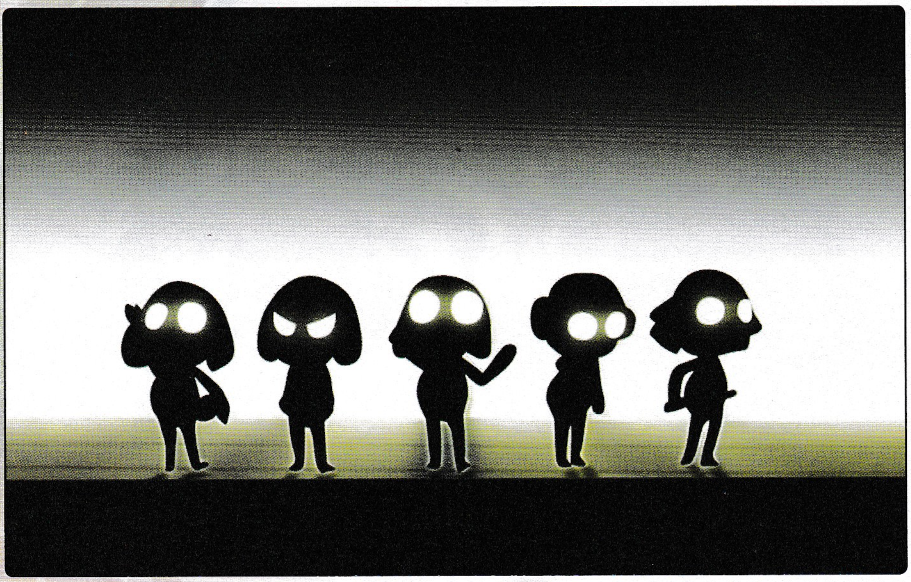
野心家实力 Keroro 战队共有五人，成员的能力性格等恰好形成一个美妙的稳定结构。如果都能一门心思奔侵略目标而去，完成任务便是指日可待。其中 Keroro 官拜军曹，是一个领导人，老大，然而这也正是最令人纳闷的地方，因为这个长得酷似青蛙的外星人……甚至还没有青蛙有用啊！青蛙都还能抓害虫保护庄稼呢，丫却只会混吃等死而已！在故事的刚开始，Keroro 桑就直奔主题地来到了地球并潜入日向一家。这个家庭没有成年男性，只有一个正太和他姐姐和他妈妈，因此虽然侵略的起点还不该这么小家子气，但怎么说成功率应该相应更高才对。然而实际情况是 Keroro 在登陆的第一时间就暴露了自己的身分，而当他企图耍狠的时候更轻而易举地被中学生日乡下妹……不，日向夏美给轻易放倒，就此从来地球虐待俘虏的侵略者立场转换成被地球人俘虏的悲催外星人……

不过 Keroro 虽然没有什么值得夸耀的能力，好歹还有来自外星球的高科技撑腰。因此隔三差五他也会在部下的帮助下用道具什么的来反抗一二。但是一次又一次的尝试给人的感觉是此君不靠别人帮忙就难成大事，而事实上就算靠了别人的帮忙，他依然会是导致失败的最大隐患……所以说这种能够拉低整个星球平均智商的青蛙到底是怎么成为军曹的啊，这也太扯了吧！！

相比之下 Keroro 的部下们就要给力多了。首先是雷厉风行的 Giroro 伍长，一个长着菜刀眼睛目光凶狠脸上有疤的红色青蛙，不论是才能还是作风都是标准的军人范本。他，行事干脆果决，从来心系祖国，自从来到地球就没有一刻忘记过侵略大计。因此对大废物 Keroro 始终保持着恨铁不成钢的懊恼。在正常情况下，他本应该活用自己在枪林弹雨中出生入死的高素质来抛头颅洒热血才对，然而命运却安排他成为了一个傲娇又罗嗦的保姆。惟一能够治愈 Giroro 的怕是只有跟旗鼓相当的对手如夏美者的切磋了，只有在值得认可的对手面前，他才能够勉强找回一点点侵略的意思……

全身黄澄澄黄得好像马桶里那啥的 Kururu 曹长是青蛙战队的智囊。腹黑的他戴着高度近视眼镜，一直皮笑肉不笑地执行着来自上头的种种吩咐，虽然不怎么讨人喜欢，论执行力却是侵略的一员干将。甚至可以说 Keroro 战队每一次有点儿模样的侵略行动都是有了 Kururu 的发明作后盾才得以成型。况且只对咖喱和恶作剧情有独钟的他很少会出状况，尽管一直保持着吊儿郎当的精神面貌，却是杀人灭口居家侵略的必备良伴。

Tamama 二等兵是侵略队伍里官衔最低的一位，甚至还因为未成年而拖着一条小尾巴，样子也比较人畜无害，不过严格来说他却是最可怕的角色。论个人实力，他拥有暴走起来万夫莫敌的战斗力，动不动就怒目圆瞪犹如哥斯



拉一样口吐烈焰的表现让人有理由相信一旦他认真起来，就只有请出奥特曼才能平息纷争了。而 Tamama 同时又有卖萌的另一面，当他表现出柔情似水的娇弱温驯时，又能够轻易松懈敌人的防备，杀敌于无影无形之间……此外 Tamama 最值得激赏的素质就是他非常地崇拜 Keroro！虽然这种情结怎么看怎么有被邪教洗脑的感觉，可是对长官忠心不二难道不是身为下属的义务吗？至少比随时可能篡位的 Giroro 安全多了……

Dororo 兵长是侵略战队中最晚出场的一员。身为忍者的他绝不比任何人逊色，并且他还有着“让人看了也当没看到”的可悲存在感，便于执行各种无声无息潜入敌营的暗杀、刺探任务，又一个不可多得的人才。

除了上述五只青蛙之外，Keroro 的身边还有一位黑皮肤的好像涩谷妹一样的美少女“摩亚”，她称 Keroro 为“叔叔”（顿时更像涩谷妹了！只差没在“叔叔”后补充一句“要不要去酒店休息一下嘛”……），对 Keroro 的忠诚完全不输给 Tamama（只是为什么人类形态的她会对一只还没有自己膝盖高的青蛙表现出这种忘年恋倾向实在是很猎奇的问题），更惊人的是她的真实身份居然是“恐怖大王”，拥有捣毁一整颗星球的力量！虽然身份像是 Keroro 小队的编外，但是摩亚的存在意义却比五只青蛙加在一起还要重大。

野心家现状

越是高尚的人，堕落起来越是令人痛心。所以在看过了上述洋洋洒洒的关于 Keroro 一行是怎样一支生来就应该征服世界的队伍的认证之后再来看他们的实际表现，就更是令人心生暴殄天物之感……他们来到地球已经有好几年时间了，久到漫画出了十几本动画拍了几百话，但地球却依然故我，该怎么转仍旧怎么转甚至可以说因为有了他们……而变得更好了！至少是变得更欢乐了……

Keroro 在被日向夏美给征服了之后就从侵略者转型成了清洁工，每天的主要任务是把日向家里里外外打扫得干干净净，尤其是厕所之光鲜可鉴几乎已经到了把汤倒在瓷砖上都可以趴下去舔的地步。这跟夏美的淫威显然是分不开的，须知 Keroro 只要没有完成好任务就会遭遇没饭吃、拳打脚踢、任意辱骂等等的下场，这种上个世纪中叶的农奴待遇是多么地丧尽天良啊……然而只要脚踩“我这是在抗击侵略者”的立场，夏美的行为就令人无法苛责……更悲惨的是，长久的非人对待之下，Keroro 反而对打扫卫生这种事产生了一种专业的热情，以把马桶刷得喷香扑鼻为专业荣耀……如果他的上司知道自己特地派了一个手下去给地球人刷马桶不知道会不会强迫 Keroro 把马桶整个吞下……

此外 Keroro 与日向冬树成了好朋友，从夏美那里得到的委屈在冬树那里就转换成了温暖，也是拜冬树所赐，Keroro 知道了世界上还有高达模型这么美好的东西。所以基本上 Keroro 现在的生活关键词就是卫生、冬树和高达。至于侵略？那就好比瓜子花生之于正餐的意义一样，只有在闲闲没事干的时候才会聊胜于无地想起……

Giroro 伍长也好不到哪里去。英雄难过美人关，他同样拜倒在了夏美的石榴裙下，并且跟 Keroro 一样，他也是被夏美的实力所折服的。只是那并不是农奴与地主的关系，而是两个地主之间实力相当的惺惺相惜……与夏美打过一次之后 Giroro 就成了她的粉丝，本着种族不是问题身高不是距离等等“根本是很大的问题啊！”的决心，他对夏美展开了日久弥新的隐性追求。虽然也时不时地燃烧一把身为军人的使命感，但将夏美摆在第一位的本能还是预示了此人的最终下场只会是用在田里吃害虫的方式默默祝福他所深爱而不能结合的地球女孩……

对于 Kururu 曹长，我们是没有什么可以指责的。如上所述，丫虽然没有很积极地在侵略，可是当祖国需要他的时候却从来可以做到义不容辞地贡献能力。这种有任务就做没任务就玩的状态非常符合身为一位公务员的要求。至于他的发明没有一次能够善始善终却也不是他的责任了。要说 Kururu 惟一有卖国嫌疑的行为，那大概就是跟地球人三郎学长成为了电波好友吧……但毕竟那也是不含基情的纯洁友谊。

至于 Tamama，我们强大的二等兵，因为不幸被同样双重性格的富二代西泽桃华所收养而很难将他的暴戾充分发挥，正所谓人在屋檐下哪能不低头。对 Keroro 的爱还让他不时跟摩亚发生矛盾，从这个意义上说简直比 Keroro 还要不成熟。而热爱和平与大自然的 Dororo 兵长自从来到地球之后就以和谐社会为奋斗目标，不但几乎没配合过团队行动，甚至还时不时地出手妨碍……简直是史上最不称职的员工。

当然，Keroro 小队之所以没能完成侵略任务，除了全体成员分门别类的不靠谱外，还包括他们群策群力的阳奉阴违。K 隆星的上层不是傻瓜，不会坐视员工放牛吃草而不管，所以时不时的他们会派来更加给力的侵略部队来执行征服蓝星的计划，而这个时候，Keroro 们就会摇身一变，站在正义战士的立场上保卫地球的安全，身为侵略者居然倒戈成这样，不能不说是 K 隆星的悲哀与地球的……福气。

野心家三号：乌贼娘 From《侵略！乌贼娘》

野心家背景

乌贼娘是来自一望无际的大海的不明生物。她的出现让我们对海洋同胞奇异的进化可能性充满了期待，想当初来自海洋的拟人生物不是人鱼就是鱼人，如今竟然轮到乌贼当家做主！大海果然是非常神秘的生命摇篮……既然大海是乌贼娘的家园，她当然不能容忍自己家一再遭受来自岸上世界的各种骚扰。什么海洋被污染啊，海洋资源被过度开发啊，海底的清静被破坏啊……于是乌贼娘毅然决然地来到了地面上，誓要代替人类统治这片大陆。

野心家实力

乌贼娘的外形不算惊天地泣鬼神，惟一能把她跟乌贼联系起来的只有脑袋部分。她戴着类似乌贼屁股的帽子，留着一头类似乌贼触手的水蓝色长发，此外完全就是一个普通的人类萌娘。她的侵略资本也完全仰仗她的头发——那十根触手不仅伸缩自如，还具有惊人的破坏力，能够轻而易举地将一堵墙壁给打穿！……诶，难道是看多了那些破坏狂型的侵略者吗？突然觉得这种程度的侵略实力只是“还好”的程度而已耶……

除了触手威力非凡之外，乌贼娘还擅长喷墨，没错！就是在遭遇危机的时候吐出一大口浓郁的墨汁来混淆视听掩人耳目的那种行为！此外乌贼娘拥有迅速进入状况的适应力。举例

来说，从未接触过数学与美术的她竟能在短时间的学习之后立刻运算出复杂的题目，画出超越次元的名画！这，这可不就是所谓的文武兼备吗？乌贼娘的确还是有威胁人类的资格的。



当然比起这些都更重要的是，乌贼娘纯美的脸蛋与天然的性格十分之萌，对于某些没心没肺的阿宅而言，那才是比任何东西都更令他们心甘情愿俯首称臣的关键……

野心家现状

乌贼娘小朋友在登陆地面的第一时间就……就失败了！她来到了一间海边的小吃店，大声地宣布了自己的身份与企图之后就残酷地遭到了“小姐你哪位”的漠视……这对一个雄心壮志要征服世界的少女而言实在是不能容忍的，于是乌贼娘发威了！她使用自己的触手破坏了一堵墙好让人类知道自己所言非虚，不幸的是此举的后果仅仅是为她赢得了一张“打工打到死”的卖身契。

乌贼娘空降的小吃店名叫“海之家”，经营者是相泽三姐弟。利用乌贼娘对地面物价缺乏概念的弱点而牵制住她的就是老二相泽荣子，她不仅虚拟了被破坏的那堵墙的昂贵造价，还给乌贼娘开出了少得令人发指的薪水，从而成功地使乌贼娘在变成乌贼干之前都必须帮“海之家”干活干活以及干活。于是一心征服世界的乌贼娘那十根威力无比的触手迄今以来都只能在端盘子刷碗之类的领域发挥作用，更悲惨的是……还非常好用。好用得仿佛生来就是该派这个用场的……

不过真正制服乌贼娘的却还是相泽大姐，鹤子，在某次乌贼娘猛然醒悟“为什么身为侵略者的老娘要在意损坏物品必须赔偿之类的小事”而突然发难时，眯眯眼的鹤子居然展现出了她堪比美国特种部队资深成员的犀利身手将乌贼娘教训到再也不敢造次（这位大姐，您为什么要委屈自己在小吃店打工……），不仅如此，她还把乌贼娘喷出的墨汁开发出了“天然美味的调味汁”的功能，于是每一个来到“海之家”的客人都有幸品尝到美味无比的墨汁意大利面，只是他们不知道，那时，厨房的深处，正有一个可悲的少女“呕～呕～”地将腹中污物倾吐到一个又一个的盘子里……（这、这是怎样无良的小吃店！工商局快来啊！）

侵略计划自此全部破产的乌贼娘，能够做的除了打工之外也只有陪附近的小朋友们玩耍，或是让某些美国变态科学家在一旁虎视眈眈地观察研究，或是在沙滩上走来走去挥舞触手拾起各种垃圾并对不爱护环境的人进行现身说法批评教育等等……侵略者的气质早已荡然无存，现在来到“海之家”，你所看到的将是一个热情、努力地生活着，一边打工一边参与环保工作的 Cosplay 爱好者……

野心家四号：乙姬公主 From《银魂·龙宫篇》

野心家背景

日本有一部经典童话叫做《浦岛太郎》，乙姬公主就是里面的角色，她住在龙宫里，婀娜多姿，貌美如花……然而不幸的是她被痞子漫画家空知英秋给看上了！空知将乙姬公主请到了天上地下没有东西不能恶搞的究极恶劣之作《银魂》里让她扮演了某一单元的大反派，于是就有了“龙宫篇”这么个故事。昔日知恩图报好生招待了浦岛太郎一番的乙姬公主也摇身一变成了一个大反派，龙宫城则变成了一个很有技术含量的太空堡垒……在那里面，乙姬公主企图用“把所有人都变成老头老太”的创意手腕来践踏这个世界……

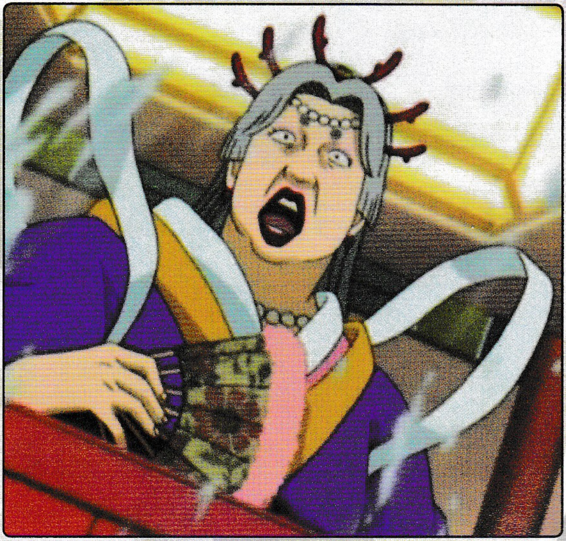
野心家实力

……她没有什么实力！好吧如果非要说的话，乙姬公主好歹拥有一个尊贵的身份，于是就同时拥有一大群愿意为这个身份而卖命的部下。她自己可以什么都不会就躲在幕后策划阴谋诡计，而她的部下们自然会为她出脑又出力……话说龙宫城的科技水平真不是盖的。其中的镇山之宝莫过于一旦发射出去引爆之后就会令如花似玉的少女变成风烛残年的老太婆的“天元寿老炮”了。毫无疑问这货的原理就来自《浦岛太郎》中的那个打开后喷出气体让人变成老头子的“玉手箱”。总之将生机勃勃的社会变成假牙横行的养老院就是乙姬公主的心愿。不得不说这真是史上最不要脸的征服计划啊……

不过身为 BOSS，有时候乙姬公主也还是要御驾亲征的。比如新八的姐姐阿妙就跟乙姬真刀真枪地干了一架！只见这两位女士当时抡起了拳头往对方的脸上狠狠招呼，于是脸色紫青鼻血纷飞，乙姬公主的背景更是变成了各种极尽丑陋的事物……虽然面对侵略者我们应该毫不客气地饱以老拳，但还是得说这种毫无美感可言的战斗方式实在是太重口味了……

野心家现状

虽然破釜沉舟的乙姬公主抱着同归于尽的心态将整个龙宫城都变成了老龄社会，但是垂垂老矣的银时与桂仍然以无比的骨气打败了她，用一颗载着疫苗的弹头将老龄化的江户重新变回生龙活虎。故事的最后揭露了乙姬公主之所以要这么做都是为了能在冷冻休眠的爱人浦岛太郎面前保持一个好印象。于是人老珠黄的她天真地觉得，只要整个世界都像她一样人老珠黄了，那么她的年老色衰岂不是也不算什么啦？在这种想法的驱使下，整个养老院计划就这样成型了。当得知了乙姬公主的心意后浦岛太郎高唱着“最后知道真相的我眼泪掉下来”……不，没有这回事。他只是神奇地离开了沉睡已久的冬眠箱，对乙姬公主



传达了"不管你丫老成神马模样咱都是那么爱你"的深情。一句"即使满脸皱纹,也还是可以绽放最美丽的笑容"堪称是天下老年人的最佳保养品。

最后的最后,乙姬公主这位前·野心家应该算是幸福的……吧?她放下了仇恨,决心就以现在的模样与浦岛太郎厮守,并且还成为了一间小酒馆的妈妈桑。老去对她而言不再是威胁,而是岁月的沉淀。虽然大反派到最后被洗白是很土的剧情展开,但面对一个老太婆的改邪归正,始终还是很让人欣慰的呢……

野心家五号:班普将军与他憨厚的手下们 From《天体战士》

野心家背景

在某个平行地球上有一个企图征服世界的邪恶组织名叫"弗洛夏姆",里面的成员全是各种各样的怪人,长得像龙虾像昆虫像埃及法老像歪瓜劣枣,惟有班普将军还可喜地保持了人类的精神面貌,就是混搭的装束前卫了点儿……他是弗洛夏姆位于川崎分部的首领,别看只是地头蛇那样的人物,手下也很有些狠角色呢,并且背后还有一个那么强大的集团撑腰,说出去也显得很硬气不是?在近年的动漫作品中已经很少可以看见这么正儿八经且兼具人性化的犯罪组织了呢。

野心家实力

在了解野心家的实力前,我们必须先来认识一下英雄的实力。正所谓有光就有影,有排泄物就有卫生纸,有犯罪组织当然也就有正义英雄。弗洛夏姆的最大敌人名为"天体战士桑雷德",他的强大之处具体表现为自己不去工作而心安理得地在女朋友家当小白脸(真是太可怕了!不愧是超级英雄!)。基本上班普将军们的主要任务就是打倒桑雷德,而桑雷德如果不是隔三差五要被叫出去跟班普将军们打架斗殴,他也就没有任何存在的必要了……



至于班普将军的实力,虽然他的面容比较沧桑和忧郁,又总是戴着一个头盔手持一对矛盾,但是主要上场的却还是他的部下们,当他们与桑雷德用抓咬啃打等非常草根的方式进行地球争霸战时(……真希望他们可以用比较隆重的方式对待我们的地球),班普将军主要负责潜伏在一旁心惊肉跳或加油助威,并且几乎每一次都会因为部下的出师不利而惨遭连累,一起对桑雷德下跪道歉的人群中必然少不了他的身影,当时的情景,多么像是孩子在外面闯祸了之后只好跟着一起鞠躬谢罪的家长……

但千万别就此认定班普将军是没有能力的!正好相反,他在主妇领域里堪称是神一般的存在。他,心细如尘,持家有道,进得厅堂而入得厨房。弗洛夏姆的活动经费是那么有限,但在班普将军的精心运用下,却能够保证每位成员都能吃得安心、用得放心。啊,班普将军,他就像是妈妈一样。为了让儿女们能够安心地在事业上进行打拼,他起早贪黑地下市场,为的就是用最便宜的价格买到最实在的材料;在每个人都已经进入梦乡的时候,是他在昏黄的灯光下一针一线,缝补着那些破损的衣服……放眼动漫史,你能找到像班普将军一样贤良淑德的野心家吗?这样的好媳妇啊不对,好首领,真是打着灯笼都没法找。谁敢说班普将军没能力我就跟谁急!

野心家现状

虽然弗洛夏姆是一个有梦想的大家庭,每位成员又都是那么善良、朴实、温柔、勤恳……但也许正因为这样,征服世界的进程就像是便秘时候的排泄速度一样,慢得可怕。别说是世界了,班普将军所负责的小小的川崎至今都还未能拿下呢。不过,班普将军却凭借自己的个人魅力,获得了左邻右舍的家庭主妇们的一致好评,他所传授的做菜与打扫秘诀既实用又简易,迅速为他累积起了高昂的人气。他的人望已经远远超过了桑雷德。要知道在社区开会时,班普将军可是老被表扬的一位,而桑雷德总是作为反面教材受到包括他女朋友在内的唾弃呢!

倘若征服世界这种事情可以靠投票来表决,相信班普将军一定能够迅速地获得可观的票数。谁能说这不是另一形式的征服呢?须知有许多政治家同样擅长这种拉拢民心的手腕,但他们就未必有班普将军这么脚踏实地与亲民爱民!在班普将军的感染下,他的所有丑丑的部下们都能够跟居民们打成一片,并且真诚地呵护着生活的环境,共建友爱社区,推进和谐进程。这样的野心家,总让人感觉就算被他们征服了也是很幸福的事情呢!为了地球的明天更美好,请加油吧,班普将军!

野心家六号:日日野晴矢 From《Boy 圣子到》

野心家背景

动漫史上惟一没有任何弱点的真正是天下无敌的男主角!……但同时他又绝对不是什么正义战士,因为他自己就是企图征服世界的那个人……

日日野住在教堂,他的父亲是一个神父,按理说未来他也应该成为神父,但此君的志向显然远比这更大。他是一个不良少年,就读于私立乐园高中,不过大部分时候还是童叟无欺的样子,虽然戴着个耳环,却同时有着阳光开朗的笑容,所干的坏事也无非是上课睡觉啦不做作业啦不把校规放在眼里啦这些小儿科而已(老师表示压力很大),并且还因为热爱食堂的拉面而对自己的学校怀有特殊的感情,这么朴实刚健的不良少年到哪里去找……

大部分时候日日野并不惹事,全都是别人上门挑衅。正所谓树大招风,当你高高在上的时候,无论是否愿意,总会有人将你当靶子看待,务求打败了之后扬名立万。所以说不良少年的世界跟武林江湖什么的还真是相似啊……当然,不管是什么时候,日日野本人对送上门的找茬者总是来者不拒的,不仅如此,他还经常因为多管闲事而自发卷进各种纠纷之中……这样的野心家到底该说是被动还是主动呢?

野心家实力

作为不良少年，日日野是骇人听闻的那一款，拥有所向披靡的打架实力。所以尽管找上他的不良少年一个个奇形怪状奇装异服人不像人鬼不像鬼，日日野依然可以将他们打到连作者都认不出来，简直是日漫中个人英雄主义的最极致啊！什么秒杀，什么超展开，什么原地满血复活……对日日野来说都不足为奇。

日日野有一双铁拳，能够哗啦一下将厚厚的墙壁直接砸出一个洞来；他还有轻功般惊人的跳跃力，一旦施展起来就能直接出现在你的头顶；而比这些都要惊人的，是他居然可以像哆啦A梦那样从背上拿出任何东西来……请不要问这到底是什么原理，这根本就没有原理！在大部分人将手伸到背后就只能抓痒时，日日野却笑而不语地拿出了一样又一样无视空间结构的道具。他最经常掏出的东西就是盾牌一般的平底锅和圣剑一般的金属球棒了，身为烹饪用具和运动用品的它们，在日日野的手上享受到的完全是凶器待遇……其他诸如保龄球啊螃蟹啊锅碗瓢盆什么的日日野从来也是轻描淡写说掏就掏，这种逆天现象让人感觉他敢自称“天下无敌”并不是没有理由的……

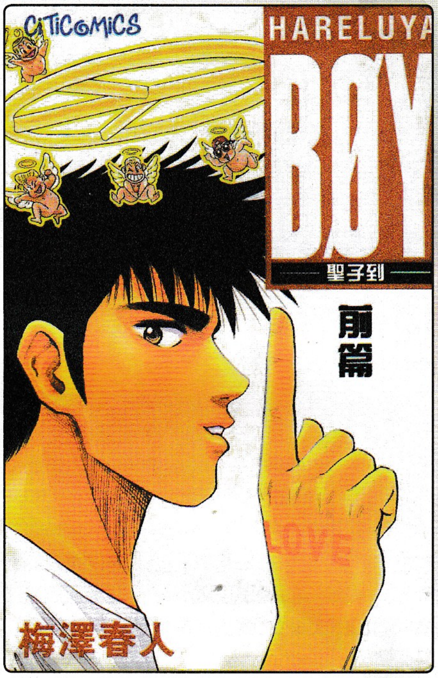
当然比起这些，身处逆境却仍然可以敏锐发觉对手弱点的观察力、以及不管被击倒多少次都还能够站起来的小强生命力同样是日日野必不可少的利器。还记得最夸张的一次，他跟人比赛潜泳，因为呼吸困难在水下一百米处终于气绝晕眩，尽管如此他最终依然像没事儿人一样平安返回了水面……日日野的名字“晴矢”日文发音为“哈利路亚”，仿佛是为了呼应这个神圣的名字般，他所创造的种种离奇也惟有“神迹”可堪解释。

野心家现状

虽然日日野曾经不止一次地用大跨页大特写的方式豪迈地宣布自己的梦想是“征服世界”，并且以狂热度百分之亿的眼神说明着他是多么认真，但野心归野心，如何实现却又是一回事了。这就好比无数阿宅的野心都是在挤满了裸女的游泳池里遨游，但现实是陪伴他们的从来只有手办……

没错，日日野是动漫史上惟一一个发自内心地想要征服世界、但就是没有做过哪怕一件坏事的奇男子。他扫除包括老外在内的各种社会渣滓，却只是宣称因为他们“妨碍自己征服世界”；他一次又一次地为朋友出生入死，理由是“征服世界的人怎能容许别人欺负自己的仆人”。这些表现是傲娇吗？不是的。他的行为即使由大魔王来执行也一样说得通，但又确实不见日日野像真正的大魔王那样破坏别人的生活抑或欺凌弱小。于是他的所谓征服世界，越来越像是一种豪情壮志，而已。

故事的最后日日野加入了好友一条诚的乐队，成为了一名主唱。在他加入前，他与一条有一番精彩的对话：“要不要和我一起玩音乐？”“不要。本少爷的理想是征服世界。”“音乐一样可以征服世界！”于是日日野加入了，并不出所料地果然成为了一名优秀的歌手。当他高亢激昂的歌声通过电波传到法国去让听简另一头的朋友热血沸腾时，我们欣慰地发现，这个总将征服世界挂在嘴边的家伙，或许也是所有野心家中惟一得偿所愿的一个。他的成功有一个很简单的原理：与其吹嘘不切实际的妄想，不如勇于把握光明的希望。



野心家七号：冥王哈迪斯 From《冥王神话》



野心家背景

在神话时代有一个死孩子叫哈迪斯，他跟一个叫雅典娜的小女孩闹别扭，于是两个人不好了。哈迪斯还很没有风度地撂下了“每隔243年我就要找你打架”的狠话，并且说到做到。不过雅典娜小姐也不是吃素的，为了确保自己不会被哈迪斯给欺负到，她东奔西跑地网罗了许多少男少女，并把他们组织起来编成一支名为“圣斗士”的军团来保护自己的安全。哈迪斯一看这个创意不错嘛，自己翘着二郎腿啥事儿都不必干就有一大群打手去出生入死，多么符合普天下所有黑心老板的追求啊。他便如法炮制地组织了所谓的“冥斗士”。总之这就是个关于一男一女不和于是拉了一大帮子人来作炮灰的故事……

又一个243年过去了。哈迪斯遵照约定又一次来到了人间。没有形体的他首先要做的事情就是跟地球上最纯洁的美少男合体（这变态死基佬！亏他还是冥界的BOSS呢！）。雀屏中选的是一个名叫亚伦的小孤儿，哈迪斯附体之后，亚伦就黑化成了“要把整个大地的生命都拉进冥界”的超级大反派。无巧不成书的是亚伦有个妹妹叫做纱夏，而她正好是雅典娜的转世！而他们的一个共同的好朋友天马更是天马星座的青铜圣斗士……于是在这乱七八糟的孽缘之下，三个昔日的好友各自拉了一张神话的大旗来作虎皮，轰轰烈烈的地球保卫战从此拉开帷幕……

野心家实力

虽然《冥王神话》的重点仍是“圣斗士”并且还是“黄金圣斗士”，却并不代表着居上位者就仿佛唐僧一样，空有一个领导的架子，实际上却是绣花枕头一枚。虽然我们尊贵的女神雅典娜的主要任务仍然是被一拨又一拨的敌人偷袭、绑架、伤害，然后等待着她的圣斗士兄弟们披荆斩棘前来救援，并且在他们不支倒地的时候在一旁阴笑着进行“雅，雅典娜，我已经不行了……已经一无所有……”“你说什么傻话呢，你不是还有生命吗？”这样丧尽天良的对话，但是，雅典娜毕竟还是神，并且是人称“战斗女神”的那种神！

有时候对手就是一面镜子。能够逼得雅典娜自己的事情自己做，冥

王哈迪斯的实力自然也是不容小觑的，他也是神，并且还是掌管着全人类生死的神。在中国神话里，阎王没什么地位，在西方却不然。催动着日蚀降临大地的哈迪斯，目的不仅仅是要让整个世界陷入不见天日的黑暗之中，更是要把地面上的所有生灵尽皆涂炭！……有时候想想还真是难以理解啊，征服世界什么的，不就是为了享受万人之上的快感吗？不就是要尽情地奴役大家尽情地开后宫尽情吃各种美食什么的吗？怎么会有人把杀光全人类作为征服世界的目的呢？……

基本上，在圣斗士的世界里，越是BOSS，实力越是神秘。在最终的决战到来之前，大家只能通过不时消融的冰山一角来窥见其可想而知的强大。比如说冥斗士A倒下来了，那么接下来上场的冥斗士B必然比A更加强大，之后就是C……而等到所有的冥斗士都炮灰过一遍之后，又会有睡神、死神、梦幻四神之类的神级对手来告诉你“跟我们神相比，冥斗士也不过就是个屁”，而你要知道，睡神死神什么的仍旧只是哈迪斯的部下，充其量不过总经理那样的阶层而已，要跟集团总裁相比还差得远咧！说到这个份儿上你该知道哈迪斯强大成什么样了吧？

野心家现状

熟悉圣斗士故事的人都知道，什么教皇啊海皇啊都是到最后一刻才出现的，而在那之前主要的戏份都是集中在那些七七八八的小兵们身上，所以哈迪斯目前还是隐居幕后，犹如操纵股市的金融大腕一样时不时地走漏一些“日蚀进程一切顺利，敬请期待！”的风声来提醒大家他的存在。由于在变成哈迪斯之前，亚伦曾经是个绘画爱好者，所以少数照到他的镜头里，总是会有此人非常内涵地对着画布沉思的情景，与潘多拉之间的矛盾与奸情也是目前哈迪斯所能够做出的贡献之一。当然，更大的奸情始终是存在于哈迪斯与天马之间。确切地说，是受到了亚伦的思想干扰的哈迪斯与天马之间。想想，在浩瀚的夜空下，这两个男的握紧拳头义愤填膺地思念着彼此，内心喃喃细语着希望对方倒戈入自己的怀抱或者阵营一类的祈愿，这是多么基的画面！一想到把全人类都卷进来陪葬的“圣战”其实隐藏着这么重口味的内幕就让人觉得好伤感……

野心家八号：拉姆 From《福星小子》

野心家背景

拉姆是女性，来自茫茫宇宙中一个叫做“鬼星”的星球，因此有着尖尖的角和尖尖的牙齿，还穿着一身雷公造型的虎纹泳装。在二次元的侵略史上有过各种各样想要征服世界的野心家，但有几个能像拉姆这样一上来就让大家的眼睛饱吃一顿冰激凌？如果每一个侵略者都是这样清凉可口的大美女，就这样把地球拱手让给她们又何妨……

拉姆并不是一个人来侵略的，一道前来的还有她那小山一般魁梧的老爹。鬼星的科技是很进步的，证据是，如果不进步的话谁有胆子去侵略别的星球啊。比如说从来就没听说过地球要去侵略谁……不过一样米养百样人，好像鬼星这样的侵略集团也是绝无仅有的，因为他们所采取的方式并不是野蛮的以暴制暴，而是很能体现运动精神的——赛跑！在地球人中选出一位代表跟拉姆进行马拉松竞赛，地球人赢了，鬼星就放弃侵略，反之……乍看之下这样的条件相当公平并且很环保，但悲摧的是地球选手是由鬼星人决定的，于是《福星小子》的男主角，动漫史上屈指可数的超级色魔诸星当闪亮登场，这个可怜的倒霉蛋不仅接下了不可能完成的任务，还被一大群无良的地球同胞们施加了各种无良的压力……

野心家实力

要说拉姆最重要的实力，那当然是美色啦。不是前凸后翘的绝色美女怎么有胆子无时无刻不穿着一身比基尼招摇过市？想想看如果是凤姐做这样的打扮，岂不是鼓励那些火车司机不顾脱轨的危险毅然开车过来轧她吗？事实上正因为拉姆拥有那样的美色，阿当才会在明明还有拒绝机会的时候色迷心窍地答应了与她的比赛。拉姆用她靓丽的容颜与姣好的身材让本次侵略充满了香艳的异国风情，还是那句，如果所有的侵略者都是美少女……

当然拉姆还是有其他本事的。什么牙齿和指甲之类利器就不用说了，基本上地球女性在打架的时候也是可以活用的。拉姆的必杀技是放电，人称“走过的地方连草都死光光”。绝大多数的情况下，她残暴的电击都是只针对阿当一人施展的，并且电得久了还磨练出了阿当的耐电体质……相信这项能力与拉姆的雷公造型应该不无关系。雷公除了放电还会飞的，所以拉姆的另外一项能力就决定是飞行。而这也是她提出跟不会飞的地球人进行“赛跑”的最不平等条约。可喜可贺的是下午的阿当居然在误打误撞之下抢走了拉姆的上装，逼得双手护胸的拉姆无法发挥出应有的水平，终于被阿当趁虚而入一败涂地……

除了本身的超能力之外，拉姆还具有外星科技作为后盾。什么戴上了以后就会力大无穷的手镯啦，看上去像打火机一样不起眼却可以随随便便进行穿越的时空机器啦，涂在嘴唇上就令人忍不住想要接吻的口红啦……很遗憾的是这些奇妙的道具基本都不是用于侵略的，仅仅是为日常生活增添笑料而已……

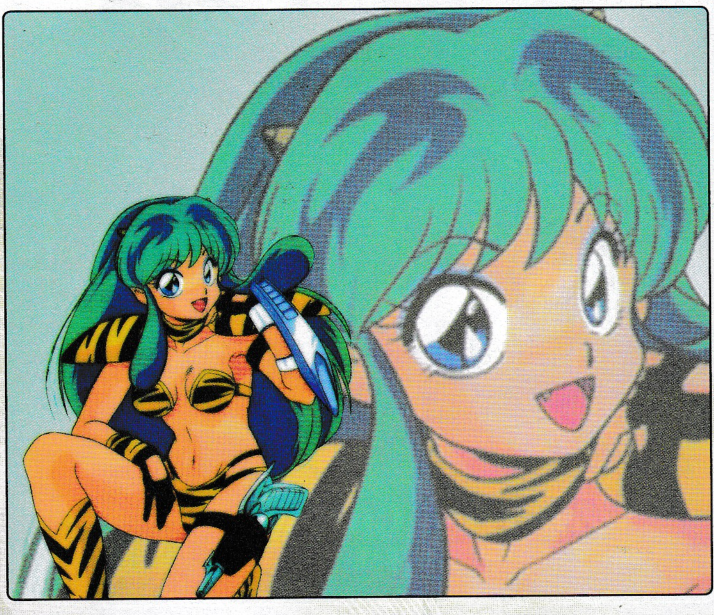
野心家现状

由于阿当在跟拉姆比赛的过程中用非常饥渴的声音一再重复着跟女朋友的约定——“结婚！结婚啊！”——所以拉姆竟然误会了对方这是在跟自己求婚并慷慨答应。一代侵略者于是成为了地球人的儿媳妇，相信拉姆跟另一位来自外星的地球女婿贝吉塔一定有得聊……

虽然阿当曾经对拉姆有所动心，但是当拉姆死缠烂打地纠结于他时，他却只是一味地将拉姆当苍蝇那样往外面赶。性格火爆彪悍的拉姆却在这个时候表现出了难以理解的死心塌地，不管阿当怎样明确流露出对她的厌恶，拉姆都仍然像一条忠犬那样跟着阿当，最多就是在不爽的时候把阿当电到抽筋翻白眼吐白沫昏迷不醒……而已。

另外，拉姆的美引起了阿当以外的男同学们的热烈追捧。甚至在拉姆刚刚离开地球的时候，他们还联合在一起组成了“召唤拉姆回归”的同好会，青春期少男这种萌上了美女就不知死活的精神真是太、太可怕了！不管怎么说拉姆慢慢开始完全融入了地球的生活。她在地球的学校里读书，在地球的家庭里生活，还把她的各种外星朋友成群结队地引到地球上来玩……拉姆的人缘与生活状态都是一等一的理想。甚至最大的不稳定因素阿当，也早就在拉姆持之以恒的性骚扰之下渐渐软化。虽然不愿承认，傲娇式的两情相悦却早已成就了属于他们的独特大团圆。

在《福星小子》这部作品的结局，拉姆用最初征服世界的赛跑仪式再度见证了她与阿当的爱情，从而为这部作品作出了最完美的首尾呼应，堪称是经典的神来之笔。让人在感动落泪之余不禁又一次幻想，如果每一个侵略者都是美少女……（你够了！）



野心家九号：盖美拉蚂蚁之王 From《猎人》

野心家 背景

世界上有一种昆虫名叫盖美拉蚂蚁，这是一种懂得思考的蚂蚁，他们的体型就跟人类一样大，并且以人类为食物。而他们最重口味的地方在于把人吃下以后身体就会变化，呈现出食用对象的诸多特征……比如食用了一个写动漫评论的人，那么这蚂蚁就会写动漫评论了（感觉上不是什么华丽的技能呢……）！想想多变态啊。如果我们人类吃一头猪就变成猪八戒，谁还敢吃猪肉喔。但对盖美拉蚂蚁来说，这却是一种进化的方式。

以人类为食物的捕猎过程中，盖美拉蚂蚁们发现某些人类特别美味，因为他们的身上缠绕着名为"念"的力量，这就好像使用了一滴香的菜肴一样引人入胜，蚂蚁们遂开始勤加捕捉此类人种，并摸索属于自己的念能力。其中的蚂蚁女王在吃下足够多的食物之后终于生下了"王"，一只天赋异禀的蚂蚁，并为他配备了三个强悍得不能行的保镖。在他们的努力之下，蚂蚁族群征服全世界然后有效饲养人类的计划有条不紊地推进中……

野心家 实力

虽然大部分的蚂蚁能厉害到什么地步取决于他们跟怎样的人进行了融合，又或者是自己的悟性有多高从而能将念能力挖掘到怎样的地步，但是王的三个保镖却是特别的，而王则是特别中的特别。只能用"得天独厚"来形容他们。从诞生的那一刻开始，他们就像是来统领这个世界的一般，全身散发出骇人听闻的能量。其中保镖猫女的"念"之强大甚至让猎人阵营里一直很被看好的黑发西装眼镜酷哥在感受到了之后一夜之间就变成了谢顶衰老头！这是什么样的实力差距喔！更可怕的是这样的猫女在王的面前还是只有俯首称臣的份儿，甚至当王不爽的时候可以轻而易举地对其进行秒杀，能够做到这种地步，绝不仅仅是二人地位的差距，更是实力的鸿沟。

说到地位，王与其保镖的上下关系就像是他那天生卓绝的实力一般不由分说，没有道理可讲。三大保镖每一个都可以独当一面杀遍各种强大猎人，却就是会为了王而舍弃自己的性命。因此可以说，他们的强大同时代表着王的强大，那是一种实力上的综合与递进。例如之前的剧情里，王受了重伤，两位保镖立刻就无怨无悔地将自己的身体化作了养分供王吸收食用，并且还在王赞美道"这个味儿对了！"（大误）时感动地"啊啊啊"热泪盈眶（……这是何其变态的荣誉感……）。吸收了保镖之后，王的实力立刻大幅度飙涨，而在那之前，他已经不容小觑。

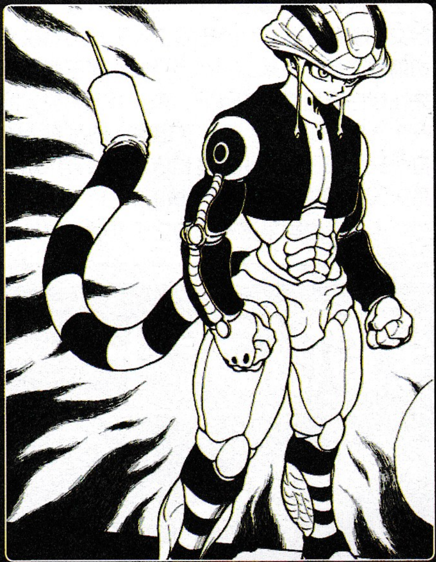
王的头脑也是第一流的。其实真正的野心家同时也该是个谋略家，在王成长的一路上，部下们为他所做的远比他亲力亲为的更多。很长一段时间里，王就像一个只管在后宫睡到自然醒的昏君一样，可以放心地把一切政务都交给大臣们处理。当然王并不是昏君，为了真正能成为世界的"王"，他努力地研究人类这种生物，甚至将他们的各种竞技一一学习尝试，并在这个过程中提升自己的Level。如果不是在一种名为"军仪"的游戏上卡了壳，王的智能恐怕早已立足于世界最高峰。

最可怕的野心家永远是令人甘心臣服的野心家。因为比起武力的胁迫，以德服人显然更难以抗拒。可惜动漫界如此懂得放长线钓大鱼的野心家并不多见。王这个反派的有趣之处就在于他同时具备了两种可能性。一方面他骇人的实力的确征服了不少人类，而另一方面，随着他智力的不断提高，他开始懂得思索，懂得用"心"去对待人类这种"低能生物"。这在王的初次战斗——与猎人协会的会长一役体现得尤其明显。在会长一再出言挑衅时，王所希望却居然是谈话，为此他甚至一度不出手而默默忍耐会长的辣手摧花，真令人分不清到底谁是正义谁是邪恶……甚至在最后，使出了卑劣自爆的人还是会长。无论如何，虽然这一仗给王带来了近乎毁灭的伤害，身经百战的猎人协会会长也不能奈何他的事实已经非常能说明问题。

野心家 现状

被会长炸成重伤但在吸收了两个变态部下的身体精华后完美度更上一层楼的王，开始渐渐流露出了一种神圣的、让人好想在他麾下做事的人格魅力……不过爆炸中王却失去了部分记忆，尤其是忘记了让他拥有人性化一面的人类女孩"小麦"。而王的部下却认为小麦只会对王起到妨碍作用而恨不能杀其而后快，就在这样的理念拉锯之下，王与他的两名部下展开了一场游戏，倘若王获胜了，他就将拥有重新得回小麦的机会。鉴于小麦的存在将直接影响到王对人类的判断，若说目前的剧情进展到了最惊险的时候也并不为过……尤其是我们的王先生（好像在叫中国人喔……）已经知道自己叫什么名字了，这无疑令他身而为"王者"的完成度更进一步。

不过……你们懂的。操刀《猎人》这部作品的是漫画史上最为人渣的作者富坚义博，此君的鬼才思路向来令读者只能仰望而无法跟随，到底他会如何安排王的命运即使众说纷纭也未必有一个能够说中，就像谁能够预料得到那当初个可爱元气的天然少年小杰会突然暴走成个头发一柱擎天的断臂野性奇男子呢？所以关于王的种种在富坚良心发现之前只能是未知之数。……各位朋友，你现在感觉如何了？是不是觉得再怎么穷凶极恶的野心家跟富奸一比顿时也变成了人见人爱的慈善家？那就请跟我一起振臂高呼："富奸去死啊！"



野心家十号：尼古大王 From《阿拉蕾》

野心家 背景

来自浩瀚宇宙中一个遥远的星球……唉这样的开场白已经没有新意了，还是让我们直接来介绍尼古大王所在的那颗星球吧。可以肯定那颗名为"尼古星"的星球是一个变态盘踞的地方！为什么呢？因为这个星球上的所有人都像尼古大王一样有着一头身的身材——整个身体就是脑袋！更惊人的是他们的屁股居然长在头顶！更更惊人的是——屁股旁边长着两根触角状的鼻子！这种生怕不能把自己熏死的器官配置是怎样啊……是要有多坑爹才能长成这副德性啊？！事实上在故事中的确不时出现尼古大王因为放屁排泄而引致的种种尴尬……让人想要放声大笑又不禁觉得这样的自己太猥琐了……

但不论如何尼古大王的确就那么长了。不仅如此，他们星球还很自然地形成了一种奇妙的审美观。这么说吧，如果林志玲出现在尼古星，是会被当成一级丑八怪而游街示众的……谁让她的屁股没有长在脑袋上呢！

虽然尼古星是一颗小小的星球，但人穷志不短，他们一样有着侵略的梦想！并且选择的还是比尼古星大上几百倍的地球！该说这群器官长坏了的外星人连脑子也长坏了么……这又不禁让人想起了尼古星的主要粮食就是大白萝卜。这件事带给我们的启迪是萝卜吃多了会导致脑残和身形错乱，大家一定要警惕（……随便说说的不要当真）。

话又说回来了，人口屈指可数的尼古星虽然也有着很森严的上下等级制度，但那又显然是形同虚设的，证据就是侵略这样的大事居然是由尼古大王带上自己的眼镜男部下仅仅两个人开着一部需要上发条的飞碟就去进行了。该说这大王实在太事必躬亲身先士卒了吗……此外我们

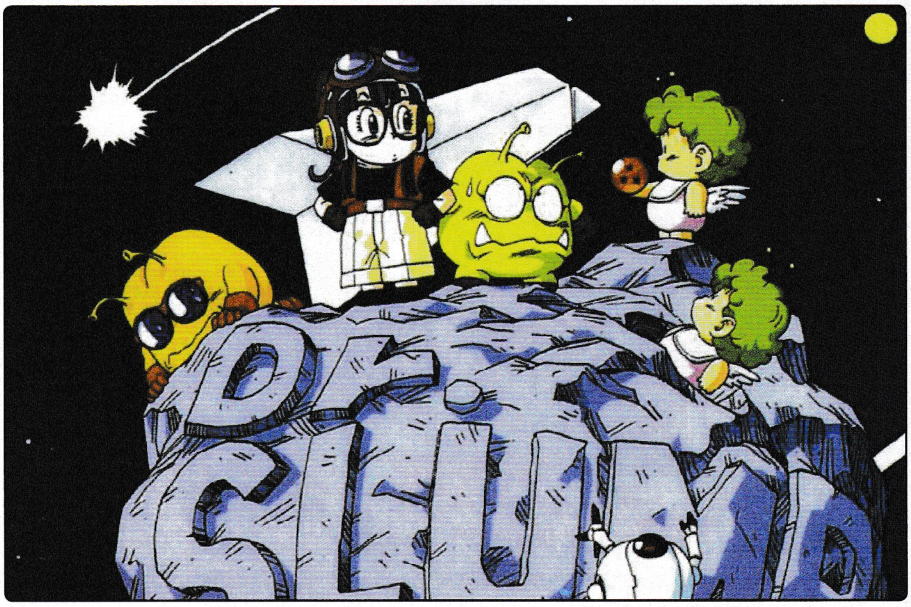
必须注意到一个细节，那就是尼古大王的秘书为什么是男的还是眼镜男呢？这里面有没有什么内情呢？原谅我实在不想就这样的两头生物进行 CP……会闪瞎许多同人女的狗眼的。

野心家实力

我宣布，尼古大王的个人实力是，零！！！朋友你发现了本文的诸多创举了吗？从最野心家的野心家到最不野心家的野心家都一应俱全了。一般来说本身没有什么特别能力的家伙一定有非常先进的科技力量，可是尼古大王的飞碟怎么看都好像仅仅是能飞而已……其实不然，为了威胁妨碍他们侵略地球的阿拉蕾，尼古大王曾经开了一炮就把火星给毁了，这威力该多大啊。不过纠结于飞碟的威力也没什么意义，因为这部犀利的飞碟在很短的时间内就被一个铁齿铜牙的小天使咔吧咔吧地啃掉了……

峰回路转柳暗花明的是，一直到失去飞碟、无依无靠地流落到地球上有家难回之际，尼古大王才终于展示出了他身为一名野心家的真·实力！那就是无论身处怎样的逆境也能够顽强活下去的生命力与厚脸皮！为了能够尽快买到一部飞碟好回去故乡，尼古大王努力打着各种工，从掏大粪到收废品，从卖冰棍到卖白薯，甚至还多次参加各种擅长或不擅长的比赛来为自己赢得奖金！在这些艰难岁月里，尼古大王的眼镜秘书曾经不止一次地擦着眼泪自怨自艾"好惨哪……"，但是尼古大王却仍然咬牙切齿地坚持了下来！并且还开发出了把章鱼腿夹在烤白薯里之类的商业创意！多么有毅力的一个人啊，即使从宇宙之王（自称）的宝座上被拉下来变成了底层职业者也依然不放弃乐观与希望，这才是尼古大王最可贵的实力不是吗？！

……话说回来这些实力之于征服世界好像没派上什么用场，甚至对于尼古大王的回归也意义不大。因为亟需补充脑细胞的尼古大王经常将含辛茹苦赚到的钱花在诸如"买一大堆烟火来代替火箭"这样的事情上，并且不出所料地自爆了……他也曾经为了回归而潜入天才博士的家中寻找火箭，最后将一个马桶当成发射器而毅然进入最终被冲走……原谅我，已经没法再说下去了……



野心家现状

也算是不幸中的万幸吧……侵略不成反而吃尽了苦头、并为无数打工仔做出了榜样的尼古大王最后还是回到了自己的星球。虽然搭乘的那部飞船是天才博士怀着做实验的心态借给他们的……回到母星的尼古大王在幸福地见到了自己的家人之后立刻卷入了抗击另一位宇宙海盗的灾难之中，多亏了同行的阿拉蕾相助才能够化险为夷。所以到头来尼古大王和他的秘书等于在地球上流浪了数年之后带着一大筐吹牛的素材回去哄小孩罢了。只是人民不会忘记，他在地球的那段时间里带给我们的欢声笑语……

后来的尼古大王还是有再次光临地球的机会，只是不再作为侵略者，而是以嘉宾的身份被人用超能力请回来解答"屁股长在头上的您是如何排便的"这样的问题。为了不再迷失地球，尼古大王放下了宇宙之王（仍旧是自称）的尊严含泪演示了那充满屈辱的行为……那肝肠寸断的场面，真让人发自内心地觉得践踏弱者的鸟山明是个不折不扣的人渣……

野心家十一：铁人兵团 From《哆啦 A 梦 2011 剧场版·新铁人兵团》



野心家背景

在遥远的过去的宇宙的某一颗星球上，有一位推测原因是实在没有女人爱所以宅了一辈子的科学家表示他已经对人类失去了信心，所以他决定制造机器人为伴。他就这样开发出了机器人社会的亚当与夏娃，并将"比任何人都强"的程式输入到了他们的电脑里。后来这科学家死了，机器人却不断地进化，进化得像人类之余又因为竞争意识而开始对地球虎视眈眈，从而决定侵略。在哆啦 A 梦的剧场版系列中虽然偶尔也会发生全球性的大危机，但是这样百分之百冲着"征服世界"这个宏观命题来的，却还是惟一一个。也或许是因为这样，这部哆啦 A 梦史上最精彩的故事在 2011 年得到了重制剧场版的华丽机会。

野心家实力

所谓人多力量大，在本文提到的所有野心家中，惟有铁人兵团是成群结队、不可分割的整体式存在。他们不搞个人英雄主义，也没有谁特别强大之类的凸显，数目虽多却万众一心，浩浩荡荡地向地球席卷而来。当然，数目也是实力的一部分……

人数之外，铁人兵团的成员每一个都配备了威力惊人的炮火。拿一个土木工程用的机器人来说吧，一炮毁掉一栋摩天大楼就像是一按钮冲走一张卫生纸那么简单的事。想想看这群造型宛如变形金刚的家伙手持着这等武力犹如蝗虫一般铺天盖地地降临地球……这可是真正意义上的"战争"与"侵略"啊！

野心家现状

铁人兵团虽然抵达了地球，却在哆啦A梦一行的巧妙安排下，于虚拟世界进行了一场没有意义的独角战争。但他们虽然被短暂地牵制住，最终也还是察觉到了事实的真相而企图入侵真正的地球。曾经不止一次扮演过救世主的哆啦A梦一行，终于在面对铁人兵团的时候遭遇了前所未有的惨败。之所以最后仍能得救，全都归功于铁人兵团美丽的女叛徒——莉璐璐与静香一起乘坐时光机，前往铁人星球的诞生伊始，去向那个始作俑者的科学家表示抗议。当科学家修正了亚当夏娃体内的程序，改一味的竞争理念为"关爱他人之心"后，历史才得到了全面改变。侵略中的铁人兵团纷纷消失，哆啦A梦们因此不战而胜。这大概也是根绝得最彻底的一群野心家了……

后来的后来，莉璐璐又一次来到了地球。那时她不再是作为铁人兵团的侵略者，而是一个好比天使那样纯洁的观光客。曾经有过的那一场战火，在那一刻正式偃旗息鼓成了动人的传说。

野心家十二：小贝尔 From《恶魔奶爸》

野心家背景

这大概是侵略史上最年幼也最缺乏自觉的野心家了……不，甚至"野心家"这个身份都算是被赶鸭子上架逼良为娼的产物。小贝尔不是人类，而是恶魔，不是一般两般的恶魔，而是恶魔王的孩子。听听，这是什么出身啊！！在"我爸是李刚"甚嚣尘上的时候，我们的小贝尔一定笑而不语……

恶魔总是要干一些恶事的，否则就没有身为恶魔的必要和立场了。所以小贝尔在乳臭未干的时候就被他爹一个超随便的决定给打发到了人间来执行灭世计划。当时的情况是恶魔王先生正在打游戏，打着打着突发奇想觉得地球上人口太过稠密了，莫名令人挺不爽的，干脆毁灭掉算了。问题是接下来几天他的通告排得满满的，没有空，所以干脆就派他的儿子也就是小贝尔去了。这些恶霸到底把征服世界看成是什么喔……无论如何，连话都还不会说的小贝尔就此来到了人间。

野心家实力

虽然还是一个标准意义上的小P孩儿，但是小贝尔毕竟是恶魔之子，未来的犀利那是可以想见的。只要先为在人间找好"奶爸"……这奶爸就是著名不良少年男鹿。超会打架的关系，他比三鹿更加骇人听闻。男鹿的暴力是熏陶恶魔之子的绝佳素材，萌上了他的小贝尔开始在与男鹿形影不离的接触中一点一点地展现他恐怖的可能性，一天比一天更接近大魔王……

小贝尔会放电。噼里啪啦让你焦头烂额的那种放电，每当他不爽的时候，委屈的时候，没事干的时候，他就会不受控制地一边嚎啕大哭，一边像电鳗一样释放出惊人的超高压电流，电得男鹿越来越有路飞的潜质……小贝尔还会尿尿。也许有人会说"哇靠！尿尿谁不会啊！我都会！要尿给你看吗！"（真是非常变态的竞争心理呢！），但小贝尔却属于不尿则已一尿惊人的类型，他的每次排尿都会引起整条街范围的水灾，那稀里哗啦的气势只有飞流直下三千尺可堪形容……不知道随着小贝尔的渐渐成长，他的膀胱质量会否也突飞猛进呢？一想到未来这个世界要泡汤在尿池里就不禁让人好优桑……

除了大哭和大尿之外小贝尔还曾经在魔界巨大化过一次，那时候赤身露体的他体积堪比高山，真是史上最大幅的猥琐画面……虽然目前小贝尔因为奶爸男鹿的关系而多少有些收敛，但是一想到他所拥有的号令魔界的资格与深藏不露的魔性，就不禁要对这个侵略者成熟之后的面貌警惕三分。当然比起上述，小贝尔最强大的实力还在于——他的羞耻心！他是动漫史上惟一一个永远在镜头前一丝不挂并反复特写关键部位的男主角啊！！！地球真的要被这样的小鬼征服吗！！！

野心家现状

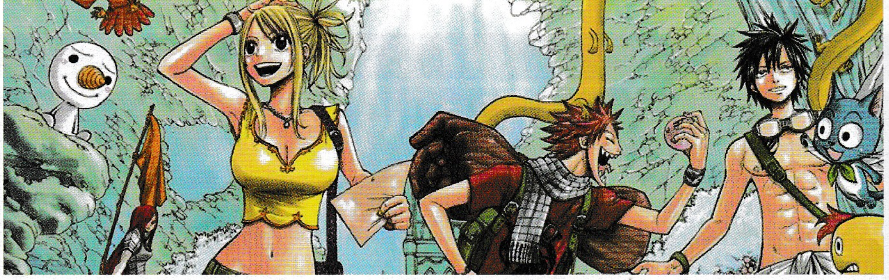
目前的小贝尔尚处于成长阶段，由于恶魔的生理跟人类不同，到底什么时候才会完全长大尚不知道，所以在一段时间内，需要担心的暂时也只是一泡尿冲垮龙王庙之类的问题而已。不过有一点很关键，那就是"恶魔奶爸"男鹿的不断提升。须知他跟小贝尔之间的关系可不仅仅只是养父与养子，他们的心心相印还有着互相引发实力的重大意义。换言之别看故事还只是维持在男鹿不断升级而小贝尔不断制造状况的地步，来自魔界的侵略步伐早已不动声色地迈出了一步又一步……随着魔界的权势之争逐渐浮出水面，小贝尔的独当一面也只是时间问题。这个时候我们惟一能够期待的，就是身为奶爸的男鹿能否以他的人类身份感化儿子了……也只有在这个时候你才会发现，拥有一个会正常尿床的小屁孩，是多么幸福的事情……



结语

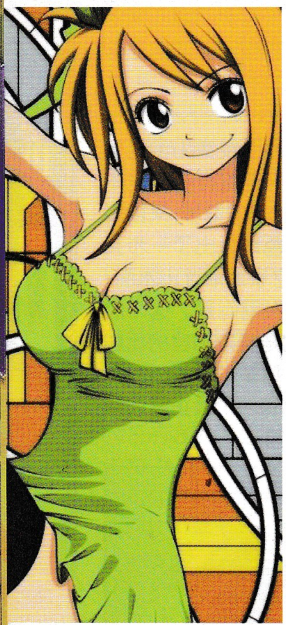
二次元领域有头有脸又曾立志或执行过世界征服大计的野心家们就为大家介绍到这里。忆往昔，野心家只是一种陪衬式的存在，作用是辉映代表正义的抗衡一方。然而在主角阵营越来越千篇一律千人一面的现在，原本只是作为反面角色塑造的野心家们反而凭借错落有致的魅力赢得越来越多的注目，有时候那并不比主角们来得逊色。说到底，在征服世界的舞台上，他们不过是基于不同的需要才站上对立面罢了。也许成王败寇终究是一部分野心家必将拥有的命运，可是当他们倾情演出后潇洒离场，即便没能征服世界，却也早已在我们的心中征服了一席之地。



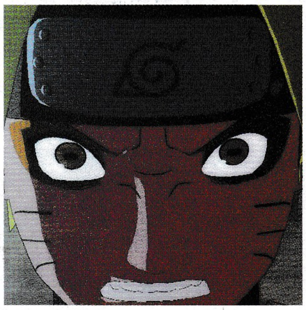


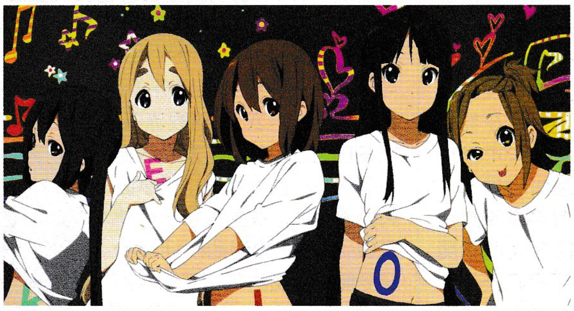
动漫与游戏痴缠的孽缘

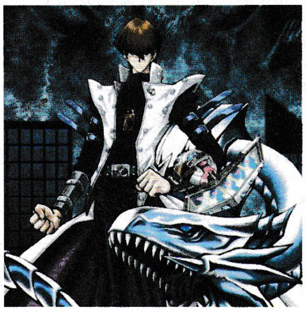
2010动漫改编游戏盘点











日本最有名的国民产业是什么？那当然是A……咳咳……ACG啦！！！！！

ACG——Animation、Comic、Game，即动画、漫画、游戏，它们共同造就了如今风靡世界的日本宅文化。当然，轻小说作为近年来大放光彩的创作形式同样不容忽视，这里我们暂且将它归入动漫类当中。相比动画与漫画之间较为单纯的转化关系，动漫与游戏之间纠缠不清的孽缘显然不是一句话就能讲得明白的。从最早作为原作的衍生品，到现在与动漫作品全方位多线程的合作，动漫改编游戏越发受到厂商和玩家的青睐。那么，我们就来盘点一下过去一年里，都有哪些值得FANS或玩家们体验的动漫改编游戏，以及动漫与游戏之间又有哪些新的合作形式。

统筹 Night　美编 anubis

参与 EDDIE 莱雅 光之虹 fantesyman

【经典的延续】

《火影忍者》、《海贼王》、《死神》、《高达》……这些被称为“民工漫”、“国民级”的作品永远都是最受欢迎的改编对象：形式简单，改成动作或者格斗便能围绕中心、紧扣主题；受众面广，看的人多，玩的人自然也不会少。这种经典作品年年都会被数度改编为游戏，让我们先来看看它们在2010年的主要表现。

《死神　灵魂升温7》　PSP

你从什么时候开始——产生了这是第七作的错觉？

“《灵魂升温》系列”转眼间已经到了第七代，同为格斗游戏的《铁拳》不过六代，《街霸》也不过四代，这大概算得上是《灵魂升温》一个令人值得骄傲的地方，虽然它和后两者并没有太多的可比性。（蓝染：你从什么时候开始——产生了这是第七作的错觉？）

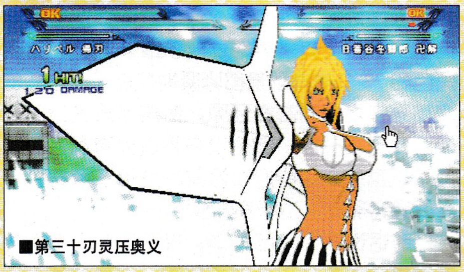
系列初代让人颇为惊艳，可以算得上是优秀的动漫格斗游戏，然而接下来有如黑崎一护卍解一虚化一卍解＋虚化般没完没了的续作，却没有像主角那样一次次地给予玩家太多的惊喜。原作强大的魅力在于众多拉帮结派的出场人物，偏偏每个角色都极具个性，拉风帅气自然不必多说，各种最强的名头更让FANS们看得热血沸腾、晕头转向，不晓得应该支持哪个才好，当然这些响当当的评名大多并不靠谱，只是为了衬托新角色和主角的更强而已。厂商自然也顺水推舟，加上几个角色便是新的一作，反正原作的人气摆在那里，自然会有新角色的支持者买账。既然作者奉

行没有最强，只有更强的热血法则，厂商更加没理由不遵守“没有最坑，只有更坑”的奸商理念。

本作剧情极短，老玩家们或许花上一个小时左右已经足以看完上作遗留下没有补完的伪空座町与虚圈的各场大战，然后就是只有一场战斗的斩魄刀异闻录篇，至此，游戏的剧情就已经完结，剩下的两个加上了前缀“新译”的篇章不过是破面·空座战篇和斩魄刀异闻录篇的倒转模式，玩家可以扮演自己在原本剧情中的对手，不过里面可不包含任何新剧情。

当然了，吐槽归吐槽，不满归不满，游戏尚属优秀的卡通渲染，富有激情的背景音乐，不错的打击手感和华丽的招式全都戳在了FANS的软肋之上。看着别人打哪能过瘾？亲自上阵方显男儿本色！拿着PSP高喊：一个能打的都没有！那么江湖中又多了一个“哥”的传说。

说点题外话，虽然前面的话也没有多点题……即将上映的《死神 地狱篇》将会带来地狱这个原作中都未曾具体公开的新场所，照理说死神明明就该住在地狱里，可他们偏偏到尸魂界安了家，那么即将在地狱里出现的一定就是前所未有的商机，咳咳……前所未有的劲敌咯？久保啊久保，你果然不打算只靠现世、尸魂界和虚圈混饭吃啊！《死神》的未来，让我们一起期待！



■第三十刀灵压奥义



■脱掉上衣决斗吧！



■四人乱斗模式

《海贼王 巨人之战》 NDS

我们的新世界，我们的那条伟大航路

大海的彼岸是什么？谁知道呢

那么他们为何如此向往大海？因为大海里有他们的梦想。

“成为天下第一大剑客！”——三刀流剑客的梦想。

“绘制一张亲眼所见的世界地图。”——坚强女孩的梦想。

“成为医治百病的医生。”——害羞驯鹿的梦想。

“成为英勇的海上战士。” ——总爱吹牛的胆小鬼的梦想。

“成为海贼王！”——简单到只剩梦想的人的梦想。

于是，当所有的梦想汇聚到一起时，一个充满梦想的海贼团扬帆出海。

于是，梦想的缔造者尾田荣一郎成了今年最为风光的漫画家

于是，漫画的单行本销量把JUMP旗下的其他热血漫画狠狠地甩在了后头。

这就是《海贼王》，连载了13年，聚集了无数FANS。2010年9月，尾田休刊一个月，连载是停了，可人气不会停，NBGI便见缝插针，趁热打铁地在NDS平台上推出了《海贼王 巨人之战》



■鼻血飞溅海贼团



■一群吃货

虽然游戏的素质不算太高，但相信对于众多的海贼FANS还是有很大的吸引力。游戏的剧情发生在草帽一行进入泡泡岛至“大事件”结束，新增的“回想的航路”巧妙地重现了过去的场景和剧情。关卡的流程与收集也很十分的厚道，游戏中的人物几乎涵盖了从路飞出海到新世界时遇到的所有关键人物，不得不说此作光是收集援助角色就可以玩很长的时间，更何况还有丰富的关卡和附属任务。

游戏中的人物和场景还原度极高，例如深海大监狱的3层形态，泡泡岛从地下上浮的气泡等等，都很好地在游戏中被还原了，使得原作的气氛也被很好表现了出来。特别是几个七武海的究极必杀技，足以让狂热FANS们激动。在泡泡岛看到那个挖着自己鼻子的天龙人，相信任何玩家都想上去狠狠地给他来发JET手枪吧？同样在深海大监狱中使用路飞和监狱长“毒龙”来一场真正的较量，相信也是所有路飞粉丝期待已久的心愿。

如今《海贼王》剧情已经距离“大事件”过去了2年之久，草帽海贼团一行人也都按照路飞的约定修炼成熟重返泡泡岛，乘着阳光万里号来到了海底一万米的人鱼之岛，让我们在期待尾田大师给我们画出更加精彩的漫画同时也一并期待《海贼王》能在游戏的海洋中进入游戏次时代的“新世界”！！

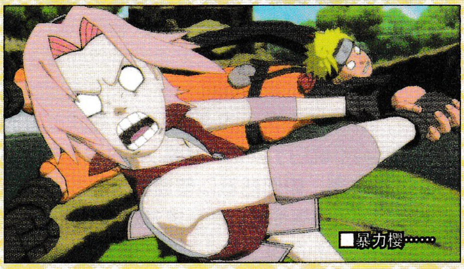
《火影忍者疾风传 究极忍者风暴2》 X360/PS3

就是这个味

把《火影》改编成游戏的厂商不在少数，但确实只有CC2能把火影的游戏改编得让人从心底感叹：就是这个味！

CC2强大的卡通渲染技术力是毋庸置疑的，呈现在玩家面前的是一部几乎等同于剧场版动画素质的游戏，在剧情的BOSS战与一些大场面战斗的时候更是远远超越了动画。比如风影我爱罗和迪达拉在沙之国的大战、鸣人与佐助在对战时穿插终结之谷的回忆、自来也独自一人与六道佩恩的对战至死等等。当然游戏的成功绝不仅仅只是因为画面，CC2对动画氛围拿捏得恰到好处，以及在动作游戏制作上成熟的经验，都是别的厂商所无法企及的。可以说CC2已然就是火影游戏的金字招牌。

游戏剧情从鸣人经历了2年半的修炼回到木叶村而开始，一直到木叶村被六道佩恩使用

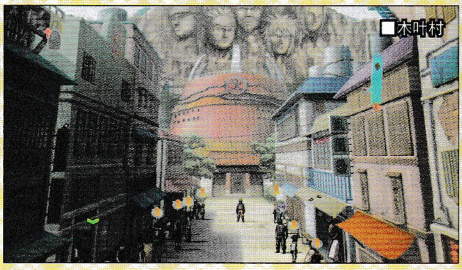


■暴力樱……

地爆天星炸得惨绝人寰。可以说本作把原作剧情中的高潮部分完美地表现了出来。42 名参战角色和 23 个战斗场景都紧紧地抓住了粉丝们的心。原作剧情的高度还原，使得游戏进行时更像观看动画一般，即使没有看过火影忍者疾风传的玩家们，也能通过游戏的剧情了解整个疾风传究竟都发生了什么故事。

俗话说得好：与人斗，其乐无穷。本作的对战模式也是让人值得称赞的。可是为什么迪达拉这货在网战模式下因为网络延迟的问题变得那么强？还有各种各样的拔线流，你们就真的追求赢 10 场一场都不能输？还有就是奥义问题了，剧情奥义做得是真漂亮，对战奥义的时间过短可能是为了保证对战时的流畅性，可是……也过于短了吧？笔者一开始发动奥义时可是准备放下手柄准备欣赏一下华丽必杀技的啊…………还有就是美版里的老美配音实在是让人难以接受，尤其是开场时小樱那仰天一声长啸，老美的那个配音让我浑身起了鸡皮疙瘩无数……

本作是公认的 2010 年最成功的动漫改编游戏。无论从哪个方面来看，本作都是一款超一流的大作，无论你看没看过原作，都能从本作中找到乐趣。



□木叶村

《钢之炼金术师 约束之日》

我只是个路过的 RPG 罢了

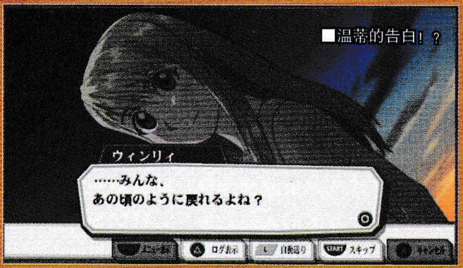
PSP

说到这次的《钢之炼金术师 约束之日》，其实有一个地方还是蛮微妙的：这是一个由 NBGI 出品的、根据著名 RPG 厂商 Square Enix 旗下作品改编的 RPG 游戏。

言归正传，自 2001 年来，《钢之炼金术师》伴随我们走过了接近九年的时间，终于在 2010 年 6 月 12 日迎来了完结，《少年 GANGAN》早在 4 月份就已经对钢炼的完结篇大张旗鼓地宣传，所以《约束之日》也可以看作是周边策略中的一环。

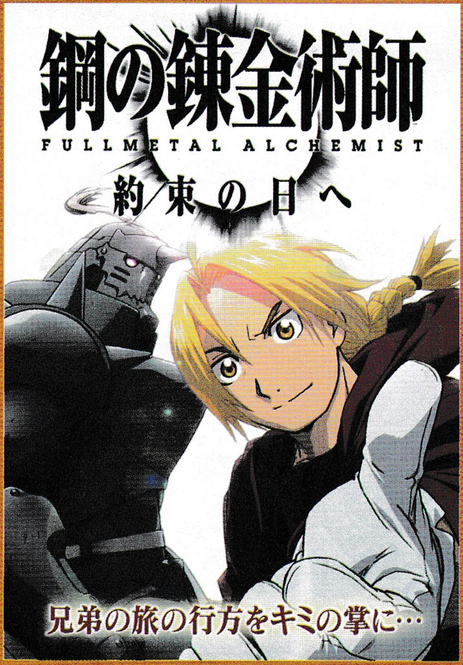


□马斯唐上校攻击：炎之尖鄂



□温柔的告白！？

作为原作的 FANS，在爱的面前缺点之类的其实都是浮云。人物 3D 建模没有表情动作也有点儿僵硬？“带胶布，萌大奶！”我们可以在脑海中回放着动画的场面来脑补！剧情配音有一句没一句？“带胶布，萌大奶！”我们自己模仿声优的语气自己配！战斗方式用 SLG 形式感觉不够给力？“带胶布，萌大奶！”给人物下好了指令后我们还可以试着自己比划两招过过瘾。喂喂……



既然上面的一切都没问题，那我们就可以开始尽情地享受游戏带来的乐趣了。游戏 Free Event 模式非常有爱，里面包含了许多原作当中没有提及的，关于各个人气角色的小剧情。想要了解福艾中尉和她的爱犬黑色疾风号的生活细节？（这话怎么听着怪怪的？）又或者对阿姆斯特朗少校的奇特家庭特别有兴趣？Free Event 模式里面的剧情可以满足你方方面面，千奇百怪（？）的需要。

与之相应的，在正常剧情中也会不时有一些对话选项出现，除了正儿八经地按照原作中的对话来回答，玩家也可以选择一些比较脱线的回答来看到一小段特殊的对话，就算是早已经对原作剧情烂熟于心的玩家们也能够体验到另外一种乐趣。

在此笔者对原作的完结表示祝贺的同时感到深深的缅怀，《钢炼》作为一部连载在算不上最主流的少年漫画杂志上的作品，世界观设定方面比一般常见的少年漫画来得黑暗一些，但也恰恰是这种独特的世界观深深地吸引着我们。“人没有牺牲的话就什么都得不到，为了得到什么东西，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的‘等价交换’原则！那时我们坚信那就是世界的真实！”，荒川弘巧妙地把“等价交换”这个再平常不过的道理书写成了一部爱与信任的壮丽史诗，动画版以不同的结局两次制作更是前所未见。这么好的漫画，以后还可以看到吗？掩上最后一卷单行本，笔者禁不住如此感叹。

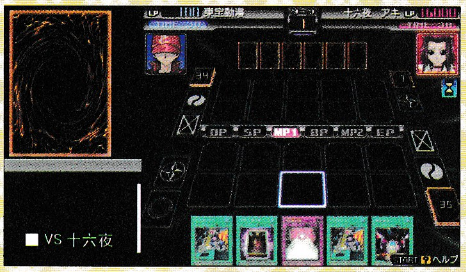
《游戏王 5D's 卡片力量 4》

PSP

Let's Duel

作为 Konami 旗下的重量级卡片游戏，《游戏王》和大多数依靠动漫人气带动销量的游戏有所不同。其游戏系列的知名度甚至超过了由高桥和希创作的原作漫画，称之为动漫改编游戏的成功典范一点都不为过。很多玩家通过游戏而爱上了原作，也有很多不看原作但仍被其深深吸引的玩家。丰富而又不失严谨的卡牌规则，每次战斗时的不确定性（说白了就是人品嘛），对对手的行动方式进行推测，如何把看似普通的卡牌发挥出出其不意的效果等等都是玩家反复游戏的动力所在。

“《游戏王》系列”的成功同样离不开 Konami 成功的宣传策略，1998 年 Konami 开始将系列游戏化，初代《游戏王》一登场随即突破百万销量。Konami 为促进游戏版人气，更是在东京银座举办了声势浩大的全国大赛，以全世界仅有几枚的



□VS 十六夜



□粉红之舞

珍贵卡片作为奖赏，引起了全国范围内的大轰动。

系列作品连载至今已经更换了 3 次主角，《游戏王》中的武藤游戏、《游戏王 GX》中的游城十代、以及最新作《游戏王 5D's》中的不动游星，他们带领我们经历了一个个曲折而有趣的冒险，也创造了无数的奇迹。惟一不变的就是卡片对决过程中那紧张而刺激的气氛。在如今这个桌面卡片游戏漫天飞的时代，还能像《游戏王》这样拥有那么高素质的游戏已经很少了，每一代游戏的推出有都会有数量众多的卡包和卡片加入，仅这一点就已经能让玩家们心甘情愿地买账。

《游戏王 对战怪兽 5D's TAGFORCE 4》的背景发生在游星等人与太一一行人在 WTG 大赛中相遇的之后，其中有大家熟悉的游星、杰克、黑鸟、十六夜秋、龙可、龙亚，也包括了反面角色太一三人众，卡片数量更是达到了惊人的 4000 张以上。大部分动画中出现的经典卡组和 Combo 都可以一一再现。但是《游戏王》最精华的部分不仅仅局限于这些，真正的精髓在于玩家可以通过这 4000 多张卡片组出自己喜欢的卡组，并和其他玩家进行对战。游戏的理念是“没有最强的组合，只有最适合自己的组合”，在与其他玩家对战的过程中不断改进自己的卡组，使卡组进一步强化。而且《游戏王》也是一款比较注重平衡性的桌面游戏，每年 3 月 1 日和 9 月 1 日会进行官方的禁卡卡表更新，消弱一些在这期间影响游戏平衡行的卡组，使游戏更加公平。

如果你是《游戏王》的忠实粉丝，如果你是一个喜爱卡牌游戏的玩家，那便没有任何理由错过这部新作。拿起属于你的卡片吧，Let's Duel！

《游戏王》最新剧场版 2011 年 2 月 26 日上映，有爱的玩家不可错过！



■这发型，这事业线，x像不像卡莲？

《高达无双 3》 PS3/X360

俺たちは、ガンダムだ！

连载至今已经有二十多年的历史的《高达》系列称得上是日本的国民级作品，动画、漫画、小说、游戏、模型全面开花，每一部动画的播放都会引起一阵社会轰动。18 米高的 RX-78 模型更是不由得让人感叹，岛国人民的爱和银子真是一样多的……

刹那一句“我是高达”，成功引领了“人机合一，我和高达走天涯”的合体新纪元，身为革新者，正事没干多少，合体姿势……咳，方式倒是踏踏实实地革新了一回（大误）。说到合体，《高达无双》系列也可以算是《高达》和《无双》的合体产物，其实两款游戏或多或少都遇到了创意上的瓶颈，而这样的合作对于两方来说都是突破，把《高达》独特的设定和《无双》的爽快感完美结合，架空游戏背景，各种高达任你选，各种人物任你挑，就算你不是 Newtype，就算你不是 Innovater，也能体验一回王牌机师一骑当千的快感。既讨好了《高达》的 FANS，也吸引了《无双》的玩家。

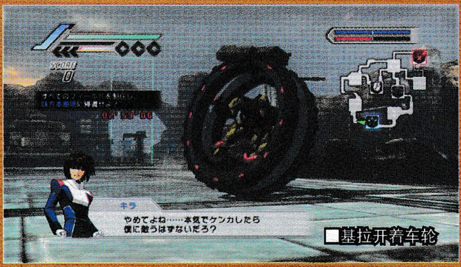
本作的动画渲染技术让人惊艳，完全再现了原作动画的风韵，玩起来有种仿佛在看动画的感觉。全新加入的诱爆系统，不仅大大增加了爽快读，也让战场更加符合高达的风格。当玩家使用冲刺、蓄力攻击、SP 攻击或装备了特定的角色技能的普通攻击这些情况下击破据点的杂兵，杂兵产生紫色火花的爆炸，会引起身边的杂兵机也产生诱爆效果，倘若是在杂兵成群的情况下产生诱爆效果，壮丽的画面就如同烟花一般绚烂。新加入的闪避系统，在受到攻击时按下冲刺＋方向键会在一瞬间躲开敌人的攻击，听起来有点像是《高达 00》的 Trans-Am 系统……顺便一提，拥有其他形态的高达能够在游戏里切换别的形态，例如高达 00 能够使用 Trans-Am 系统，独角兽高达能够使用 Destroy Mode 等。

什么？你说游戏的人物严重缺乏？《高达 00》里竟然只有利冯兹和刹那登场？放心吧，咱们又不是第一天认识 NBGI。天人的其他三位高达机师将会作为 DLC 的下载人物，看看最新放出的 DLC 计划吧，MR. 武士道的机体也就罢了，连任务都能拿出来卖，而且那些地图怎么看都是游戏里原来就有的，敢情只是卖战场对话是吗？NBGI 的 DLC 计划才刚刚开始，各位盼着和爱机，爱人（喜爱的人物）合体的玩家们，准备好你们的钱包吧。



■玛丽妲，出击


■相互合体的巨大高达



■基拉开着车轮

【崛起的新贵】

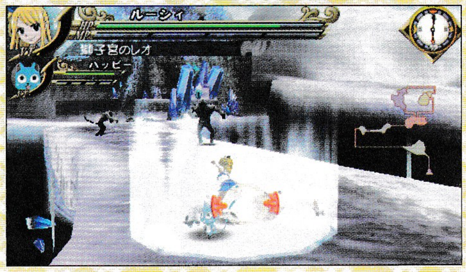
除了上面那些耳熟能详的作品，这一年来又有很多新的动漫作品被改编成游戏。其实这些所谓的新贵都不是 2010 年才发家的，原作也都有好几年的历史了，但对于游戏玩家来说它们的确算得上是新贵。不过这些游戏里可不都是必买必玩的经典，如果你单纯只是冲着原作来的，那你可得有些心理准备。

《妖精之尾 携带工会》 PSP

燃えてきたぞ！

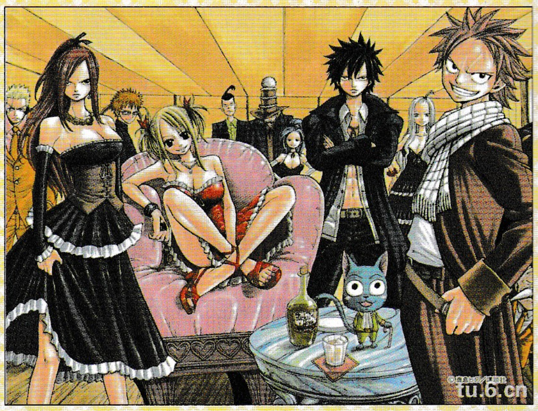
热血动漫和联机狩猎的碰撞将会带来怎样的火花？这便是由Konami带来的PSP游戏——《妖精之尾 携带公会》。

《妖精之尾》这部 JUMP 风格的作品虽然离《火影》，《海贼》等前辈还有不少距离，但人气也是急剧上升。虽然游戏本身不够成熟，但不得不说这是一个非常不错的创意以及全新的尝试。原作中名为纳兹的主人公，来到一所名为



“Fairy Tail”的工会后，遇到了无数的新同伴，并在充满魔法的世界中展开一系列的冒险。这样的设定使得作品改编成联机狩猎游戏之后并没有太多的违和感。主线任务部分以动画的剧情展开，游戏背景是从动画开章到乐园之塔篇为止，其中少不了动画中出现的许多经典场面，比如路西的房间总是不知道什么时候就会出现纳兹等人的身影，之后被路西一系列吐槽；纳兹为了救伙伴而热血的打斗场面和霸气的台词；公会中伙伴们相互争强好胜导致会所里一片狼藉等等，都能让玩家开怀一笑。游戏中一共可使用30名角色，每名角色都有各自的招式和各种华丽的魔法。战斗中的魔法技能，玩家可以在公会中更改，并战斗中使用，各种华丽的魔法技能一定会让各位FANS热血沸腾的。

《妖精之尾 携带公会》给动漫改编游戏注了新的血液，值得原作FANS和喜爱联机游戏玩家的尝试。但如果作为一款狩猎类的动作游戏来看，游戏的整体素质仍然是不尽人意，和其他同类游戏相比仍有很大的距离。不过毕竟这只是系列的第一部作品，相信已经公布的《妖精之尾 携带工会2》能给我们带来更大的惊喜。



《FATE/新章》 PSP

问汝，汝乃吾之Master否？

“这是一个三好游戏——好难看的人设；好蛋疼的战斗；好弱智的迷宫；”相信这是很多所谓的FANS们的强烈心声。没错，这些问题确实存在，笔者甚至能列出更多的缺点：好少的语音，好朦胧的福利（啥？）。但是，这些并不能成为《FATE 新章》不是好游戏的理由，也不能阻挡游戏所带来的月世界的魅力。

三个可以召唤的英灵，先说说SABER，根据“夏亚定律”我们知道，某物变红后，其速度将会是原来的三倍。这次一身红装外加透视裙摆的SABER（福利其一，各位请尽情施展写轮眼、直死之眼，青光眼等等技能细细窥探一番……），虽然速度没有变为三倍，但傲娇属性却实实在在是三倍的。不仅服装颜色做出了改变，SABER的真身也由亚瑟王变为了暴君尼禄（所以尼禄是靠傲娇暴政和透明裙摆在统治罗马帝国的咯？）。当年捧红了魔法萝莉的丹下樱姐姐，这次献声傲娇英灵，除了“呜姆”的口癖格外迷人之外，SABER从一开始冰冷的命令口吻到后来补魔后（此处无歧义）发自真心的欢愉感谢，除了让人佩服声优的强大功力之外，更有一种调教成功的快感，口嫌体正什么的最喜欢了！（够了！你这个变态！）原作中让人茶余饭后津津乐道的特殊补魔剧情在游戏中亦有体现，虽然这次主角并不能亲身参与，只能在通过门缝窥探，竟然还被发现了，但总归是比没有好的……（福利之二，此剧情并不会主动触发，玩家们千万不能错过……喂！）。接下来的红A，大家都是老朋友，不必多做介绍了。至于第三个萌翻千万家的小狐狸精魔法师，记住！心急吃不了热豆腐！



■凛和亚瑟王合体了？


■罪过罪过，佛祖啊，咱们不是有意要得罪您老人家的

抛开武内为何不做人设而只做人设监修这个纠结的问题不谈，其实新的人设也并非那么的糟糕，只能说新画师在表现少女的方法上实在是有些……与众不同。另一方面，原本只做剧本监修的蘑菇倒是自己把全部剧本都给做了，以至于各种捏他层出不穷，英灵的选取也是一如既往地看点颇多。敌对CASTER阶职的双胞胎萝莉真身其实是Nursery Rhyme。所谓Nursery Rhyme，并不是实际存在的英灵，而是童话书的总称，接受了许小孩子梦想的同时作为“孩子们的英雄”而Servant化。黑白萝莉便是根据《爱丽丝漫游仙境》这一Nursery Rhyme为基础所具现化的Servant，其本身为固有结界，映照出Master的心，创造出Master所梦见形体的疑似Servant，这样天马行空想象力实在让人不得不佩服蘑菇的创造力。

游戏中的中国元素也是大放光彩，不仅有战神吕布（长得真像孙猴子），还有清朝时的八极拳高手李书文，更不靠谱的是最终BOSS竟然是如来佛祖（虽然顶着SAVER这种很拉风的阶职，但却意外的很不给力，让主角把如来佛祖干掉，蘑菇你不怕遭天谴的么？）。月世界里的其他女主角客串也让人颇为感动，虽然想要见上一面的条件很难：想要见到爱尔奎特，你必须在凛和印度阿三娘之间做出一个艰难的决定，拯救后者，然后才能触发以BARSERKER阶职出现的爱尔奎特线剧情（月公主的口味也变了，身边的人竟然不是小白脸志贵而是肌肉男……）；至于咱们的两仪式大小姐，必须二周目全收集后，在隐藏迷宫的最深处才能见到，至于实力么？我只能告诉你她的阶职是MONSTER……

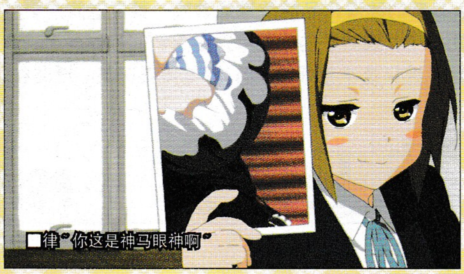
《轻音 放课后的演奏会》 PSP

蓝白条纹的青春



■好可爱好可爱好可爱好可爱好可爱~

“我们的青春是什么颜色的？”“蓝白条纹！！！！”（MIO抱头状）


■律~你这是神马眼神啊~

说到2009和2010年最热门的动画，相信很多人都会想到同一个作品——《轻音》。

五位轻音部少女，不仅在动画界大红大紫，其音乐专辑更是多次登上ORICON排行榜榜首。也算是如今不大景气的日本唱片业中一道独特的风景线。成功把初音未来推向游戏界的SEGA，在音乐游戏领域尝到了不少甜头，风格也愈发成熟。此次更是不失时机地在PSP平台上推出了《轻音 放课后的演奏会》这款音乐游戏。

五位少女在动画界呼风唤雨，来到游戏界后更加魅力难挡。如果你以为这是一个只有动画FANS或者死宅们会玩的游戏，那就错了，很多音乐游戏的爱好者同样难逃她们的魔爪，笔者的一位女生朋友，她只是一个单纯的音乐游戏玩家，在接触这个游戏之前甚至对《轻音》一无所

知，在笔者的建议之下，她不仅学会了如何升级PSP，更是在通关了游戏之后，一口气把《轻音》的所有动画全部看完，至此，一个狂热的FANS又诞生了。

主角们的魅力固然强大，游戏本身的素质也令人赞赏。卡通渲染的画面与动画相差无几，人物的动作表情也非常生动。剧情推进的时候采用Q版人物的造型，又是另外一种不同的萌点，轻音部里的各种小事件以及厚道的全程语音相信会让FANS们会心一笑。游戏中获得的道具可以赠送给心仪的角色，说不定还能触发特别的剧情哦（泳装神马的我一点都不知道呢）。

游戏的演奏部分十分出彩，主音吉他，节奏吉他，贝斯，架子鼓和键盘5种演奏方式，不仅让喜欢不同成员的玩家们都能体验到自己偶像的乐器操作，也让同一首曲子的乐趣倍增。各种乐器的操作特色鲜明且非常忠于原作：澪是左撇子，因此游戏中贝斯的拨弦部分都由左手方向键操作；而我们的大小姐琴吹紬则是以□，○，△，X键的连续交替短按和各种组合键长安来模仿键盘的音阶以及和弦的操作；小律队长的架子鼓演奏更是无比爽快，↓键和X键的交替打击就如同演奏真实的架子鼓一般。每位成员都有猫耳、女仆等等各种让阿宅们喜闻乐见的杀必死换装，想要集齐所有的装扮可是有不小的难度哦。各位，请努力地朝着HARD模式下的全连进发吧。神马？你说HARD难度已经满足不了你了？那么请在演奏前加上秘传书，满足你的M属性……

两年来，我们已经深深地爱上了五个美丽的樱高少女，动画第二季的结尾，当五位少女唱响最后的离别之歌时，不知道有多少宅男们抱头痛哭，捶胸顿足，老泪横流（？）但是我相信，她们的身影，今后仍将伴随在我们的左右，不离不弃。


□秋山教主，蓝白条纹永垂不朽，黑长直一统江湖”别害羞嘛

《空之音 少女五重奏》 PSP

响彻天空的空之音

既然说到了轻音，那可不能不提提有着"轻音妹子从军记"名头的《空之音》。在空之音中，咱们的女主角空深彼方也是一位和平泽唯一样拥有"绝对音感"的妹子。无论从相貌和做事行为准则上都大同小异，惟一不同的地方就应该是，傻唯拿着吉他拯救了轻音部。而空深彼方则是用小号拯救了两个国家。



■轻音妹子从军记

《空之音 少女五重奏》是典型的ACG商业流程工业化产物，1月份开始播放动画，动画完结后。出一个AVG类型的游戏来增加一下知名度，一来能多赚一些狂热粉丝的钱，二来做外传性质的AVG游戏还能得到好评。这种双赢的事情日本厂商神马的是最喜欢的了。

本作作为一款AVG游戏可以说已经十分完美。全程语音，质量过硬的画质，还有原创的剧本和角色。这些足已吸引喜欢原作的玩家。只是在这个动作游戏肆虐的年代，AVG游戏只是相当少的一部分玩家所能接受和喜爱的了。因为语言问题本作在国内并不是十分的受欢迎，甚至不少玩家都不知道还有这么个游戏。除非有汉化组接下这个担子，才会有一些抱着试试看的态度的玩家们去把这款游戏当成小说去看看。

虽然《空之音》中这五位少女没有《轻音》中五个妹子的活力，没有她们的天真，没有她们的无忧无虑。但是她们却能给人们带来另一种从心底涌现的感动，就像动画中说的一样：渺无人迹的街道，鱼虾绝迹的海洋，遥远过去的兵器。即便如此，天空中还是漫溢着光芒，高响着不知从哪传来的金属音色。响彻着从心中传来的"空之音"。


(C)Paradores · Aniplex／第1121小隊
(C)2010 COMPILE HEART / XAX ENTERTAINMENT.inc
■即便是军队，也要很养眼


(C)Paradores · Aniplex／第1121小隊
(C)2010 COMPILE HEART / XAX ENTERTAINMENT.inc
■原创人物登场时的情景……

《无头骑士异闻录》 PSP

毒辣辣辣辣辣辣辣辣辣

1. 游戏标题中的3 way off，3 way指的分别是DOLLARS、罪歌和黄巾党。
2. 如果你真的如标题字面上所说的远离这三方，那你就离GAME OVER不远了~
3. OP音乐是照搬动画的，有人庆幸不用买游戏主题曲CD了吗？
4. 看到你操纵的人物可以穿过课桌请不要惊慌，这不是作者的伏笔，主角也不是幽灵。
5. 觉得人物吐槽卖萌很烦要跳过请果断按住三角。忘了之前人物说过些什么，请按方块。上一句你也忘掉了？关机睡觉吧。
6. 觉得嘴痒想一边吃零食一边玩请按一下R自动播放。觉得对话框挡住了人物立绘请按住L，不过一般来说对话框不会挡住人物脸部，而是会挡住………你懂的。
7. 记录的方式，睡觉。去睡觉的方式，过完一天。
8. 于是，第一天过去了，睡觉，按几下圆圈，第二天过去了，睡觉。按几下圆圈，第三天过去了，睡觉。
9. 在池袋，主角的穿透物体能力并没有完全消失，当你发现他可以穿越广告旗时，请淡定。
10. 毒辣辣辣毒辣辣辣毒辣辣辣毒辣辣辣辣辣辣辣辣辣辣辣辣！
11. 楼上好像有奇怪的东西混了进来，但请大家保持淡定，这年头为了抢楼有人什么事都干得出来。
12. 如果你没兴趣闲逛，找那些头上有三角感叹号的家伙准没错。你说刚开始以为那是汽车抛锚时用的警告标志？其实我也是。
13. 你说你好像看到了萌狼郝萝？那你肯定没看过动画。
14. 大地图移动界面里头会告诉你每个区域会遇到哪些重要角色。换而言之，他们的汽车都抛锚了。
15. 上面那是个冷笑话。不好笑吗？好笑吗？不好笑吗？好笑吗？
16. 在平常移动状态按三角可以调出菜单，里头除了PDA，还有各个主要角色和主角的亲密度，游戏设定和读取记录，和中断游戏记录。
17. 背景里的一栋大厦上面标着"MENU"，到底那是卖菜单的公司，还是做菜单的公司？会有经营项目那么奇怪的大公司么！
18. 如果你没兴趣闲逛，找那些头上有三角

感叹号的家伙准没错。你说刚开始以为那是汽车抛锚时用的警告标志？其实我也是。

19. 无冒号的重要角色也会消耗对话机会，然后可以增加亲密值。但不会发展剧情。

20. 喜欢折原临也的就天天来顶。

21. 抢楼的又来了。顺便宣传：喜欢纪田正臣的就天天来顶。

22.19 楼充分证明了无论是泡妞还是陪基友都会影响办正事的效率。

23. 为什么罗西亚（俄罗斯）会有寿司，还传到了日本这个发源地来？这个问题曾经难倒了普京。为什么不问梅德韦杰夫？他是谁，没听过。

24. 你终于发现在 AVG 剧情模式时既不可以中断记录又无法全部立刻跳过了？相信我，你如果不是很有耐心，就是太过天然呆了。

25. 除了主角，其他人都是全程语音的。所以主角没有 CV。你说没有配音的都是龙套。伤脑筋，貌似没法反驳耶。

26. 街上的投币饮料机主角无法使用。为什么？因为他不是平和岛静雄！

27. 这款游戏已经令人昏昏欲睡得只能靠说冷笑话来打起精神了。

28. 赛尔提最高！巨乳砍人魔最高！临也 X 静雄最高！

29. 你们这群家伙给我差不多一点！（老编发飙了。）

30. 笔者发现他的稿子字数上限和耐心都用完了。于是按下 HOME 键，弹出了 UMD。



■服装 DLC，种类丰富，非常有爱



游戏中的动漫 DLC

改编为游戏如今并不是游戏公司惟一的抢钱之道。如今网络已经成为了我们生活中不可分割的的一部分，游戏和网络自然有着越来越紧密的合作。网络游戏虽不是日本厂商的强项，但他们在网络部分自有一套生财之道 -------DLC。谁说只有游戏内容的下载能卖钱？虚拟海报虚拟手办虚拟服装照样抢手。一个收费 DLC 或许不贵，但是七八个可就和一张游戏的价格相差无几。一本万利、轻松无风险的买卖谁都喜欢，反正玩家们就是这样一种奇怪的生物，总是希望在自己喜欢的作品里看到另一个喜欢的作品来串门，不是么？

《圣恩传说 F》

早在 Wii 版的《圣恩传说》里就有初音未来的 DLC 换装，不过严格来说 MIKU 并不属于动漫作品中的人物。这次 PS3 版《圣恩传说 F》早早地就公布了全角色《反逆的鲁鲁修》DLC 换装。看到 DLC 消息公布的那一刻，笔者没有惊讶，没有不屑，亦没有惊喜，只是淡然一笑："出来混的，总是要还的，错了，该来的，总是要来的"。当初玩 Wii 版的时候，早就觉得阿斯贝尔和朱雀有着诸多的神似，而且两人的声优同是樱井孝宏。此次的换装 DLC 更是毫无违和感，仿佛就像是为各个角色量身打造一般。《圣恩传说 F》诚意满满不假，黑王子的魅力更是难挡，偏偏如此梦幻的 DLC 又留到 PS3 移植版的时候才公布，厂商打的什么算盘想必大家也都看得出来。不过看出来了又能如何？还不是一边埋怨着 NBGI 的老奸巨猾，一边又是无可奈何地把银子往外掏。只能说 NBGI 这步棋铺得是在是高，高得很呐！



《噬神者 爆裂》

《噬神者》凭借其独特的魅力在联机狩猎游戏中闯出属于自己的一片天空，成功的销量使得 NBGI 带来了超进化的资料片《噬神者 爆裂》，当然也带来了更多属于 NBGI 的优良传统（？）。游戏的 DLC 第一弹不仅带来了新的荒神，新的任务，也带来了新的人物换装——来自《魔法禁书目录》的一万多位当麻后宫旅行团———御坂姐妹和一方通行。《魔法禁书目录》可谓近年来最为风光的轻小说，小说本身揽尽大奖，动画版一二季、外传、OVA 也是连番上映，人气之高堪比主角后宫之巨。游戏请来这样的动漫作品助阵，也不失为亮点之一啊。

《怪物猎人携带版 3rd》

照理说依靠怪物猎人的人气，根本不需要什么动漫 DLC 的噱头。苦苦的等待，怡人的和风，全新的怪物，游戏的营销策略不管从哪个角度看来都取得了巨大的成功。不过 Capcom 倒也没有就这样放松懈怠。动漫相关的 DLC 可谓是一浪接着一浪，包括可下载的和已公布的信息，已经有柯南的猫猫服装，犬夜叉的铁碎牙，YAIBA 联名武器，魔法老师的破魔剑等等等等。不管这些东西实不实用，有没有违和感，但起码体现出了厂商的诚意不是么，更何况这些东西全部免费。狩猎早已成为了我们生活的一部分，而生活的乐趣，可不仅仅是砍砍杀杀而已。

动漫游戏并行

近几年来，OAD(Original Animation Disc)动画大受欢迎。本应作为漫画单行本初回限定版赠品发售的OAD，却因为相比TV版动画尺度更宽，福利也更多（大误），使得很多人对他的关注反而超过了作为商品的漫画本身。虽然这种反客为主的现象让人颇为无奈，但对于商家来说却是一个提高动画与漫画双销量，双口碑的聪明做法。《魔法先生》，《《Tsubasa 翼》，《xxxHOLiC》等等OAD无一不大受好评。这种成功自然也让游戏厂商打起了让游戏与动漫并行发售的主意，虽然多少有捆绑销售的味道在里面，不过说不定能够成为一种新的合作方向。

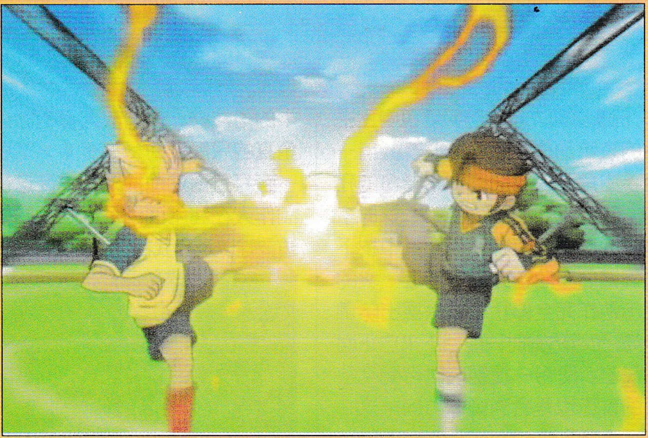
《超时空要塞边境　虚空歌姬》

这次的《超时空要塞F　虚空歌姬》有个响当当的名号：“史上第一款剧场版和游戏同捆发售的作品”。其中包含了最新的剧场动画《超时空要塞F　イツワリノウタヒメ》和游戏《超时空要塞　Trial　Frontier》。难听点的说法就是：早乙女厚着脸皮玩星间双飞，NBGI也跟着恬不知耻地玩漫游捆绑。说是同捆发售，其实42G的蓝光盘里有41G是剧场版，游戏怎么看都像是动画附赠的特典而已，不是像，根本就是了。

游戏素质其实很不赖，不过充其量就是个DEMO，性质和当年FF7AC完整版送FF13的体验版差不了多少，我说NBGI怎么不好意思把游戏单独拿出来卖呢？游戏表里一共12关，而且只有前半段剧情，奖杯14个，金杯1个，难度也不高，不过要有连续战斗的觉悟，因为游戏竟然不能存档（这不是DEMO是什么？），金杯要求全任务SS，中途退出就得重新再来，



您还真别说，这就是重复游戏的动力所在嘛。虽然笔者对NBGI的这种挂游戏卖DEMO的做法不敢苟同，不过我想大伙儿反正都是冲着动画去的，有这样的特典也该心满意足了不是？



《闪电十一人》

LEVEL5已然成为精品日系RPG大厂，以卡通渲染技术著称的它，把自家的游戏和动画结合起来显得非常自然，毫不突兀。L5的看家作品之一，《闪电十一人》在游戏发售的同时，TV版动画也是紧跟着上映。

将游戏与动画同步推出，这样的好处其实很多：一方面游戏机这种东西，虽不是什么奢侈品，但始终也只是少数人的玩物，没法像电视机那样普及，TV版的上映可以使更多的人了解到这个作品；另一方面动画版素质过硬，从动画中感受到那股热血冲动的人们，迟早也会被游戏所俘虏，不花一分钱就给游戏打了广告。2011年发售的《纸箱战机》也将会有动画版同时上映，让热血足球重获新生的L5，能否也能让机甲战斗给予我们全新的感受？笔者希望L5能在游戏与动漫交汇的路上越走越远，越走越好。

正所谓，不想当将军的士兵不是好士兵，不想赚钱的商人不是好商人（哪来的这句话？）。我们可以看到的是，为了获得更多的利润，抓住更多玩家的心，厂商们也在努力地让动漫和游戏朝着更加多元化的方向发展。笔者也有一点自己的看法：游戏其实应该要成为整部作品中必不可缺的一环。比如做到剧情上的互补，让游戏独占整部作品中的某段剧情，或是将游戏的剧情作为原作故事的第二种发展方向也未尝不可。“真结局”，“平行世界”这种噱头相比增加几个人物，或是外传式或者搞笑式的剧情更加具有吸引力，也更能让玩家们感受到游戏的价值所在。2011年即将发售的《凉宫春日的追想》就比较接近笔者的观点，游戏的时间轴紧接在剧场版《凉宫春日的消失》之后，全新的故事以及PSP/PS3之间的无缝链接势必将再次掀起一股凉宫热潮。现在想想这也是理所当然的。

随着《浪客剑心》，《魔法禁书目录》，《黑岩射手》，《驭星者》等等动漫作品纷纷宣布游戏化，以及卡通渲染技术的日益成熟，不难想象今年将会是动漫游戏大放光彩的一年。许久不见的红发逆刃武士，哔哩哔哩放电女高中生，贫【哔—】黑发双马尾少女，还有闪耀着星光的银河美少年……都将以不同的姿态来到我们的面前，2011，让我们一起期待动漫游戏的素质能够越来越高，真正做到——你中有我，我中有你，缠绵悱恻，水乳交融？（够了！）

游戏评台 GAMER CRITICISM

脆薯条：游戏人的生活远不是大家想象中的那样精彩，可以说是乏味、枯燥、甚至一成不变的。活在游戏中的每一个日子里，当自己喜欢的兴趣转变为工作时，慢慢地，随着时间的推移，你会觉得内心里少了什么。当初的热情？当初的梦想？或者这东西根本不存在。你突然醒悟了……到头来自己仍将回归原点，你的游戏人生涯会延续到何时？游戏终究有通关的时候，同样，游戏人的生涯也有尽头……

以坂口博信为首联合众多知名游戏制作人倾力打造的日式角色扮演游戏《最后的故事》发售至今已有半个多月的时间，通关的玩家不在少数，该作虽然褒贬不一，但平心而论，游戏整体的质量令人满意。笔者作为RPG大军中的一员在此简短的谈谈游戏里几处令人印象深刻的地方。

同伴

随着剧情进度的推进，战斗与日常中的各种对话，时而温馨，时而幽默，时而沉重，游戏里至始至终都在强调主角与同伴们之间的羁绊，而制作组更是通过战斗中主角独有的技能ギャザリング突出守护同伴的重要性。

玩游戏

游戏中主菜单里的各种选项设定都非常体贴玩家。比方说教程系统，只要玩家需要便可于游戏里随时调出并查看，以此熟悉各种操作和设定。其次游戏初始便可使用的地图移动功能也让方向感较薄弱的玩家不会在寻找道路上花费过多的时间。此外道具选项中贴心的将弓箭、武器、防具、商材、杂货及重要道具一一罗列开来，让玩家一目了然。

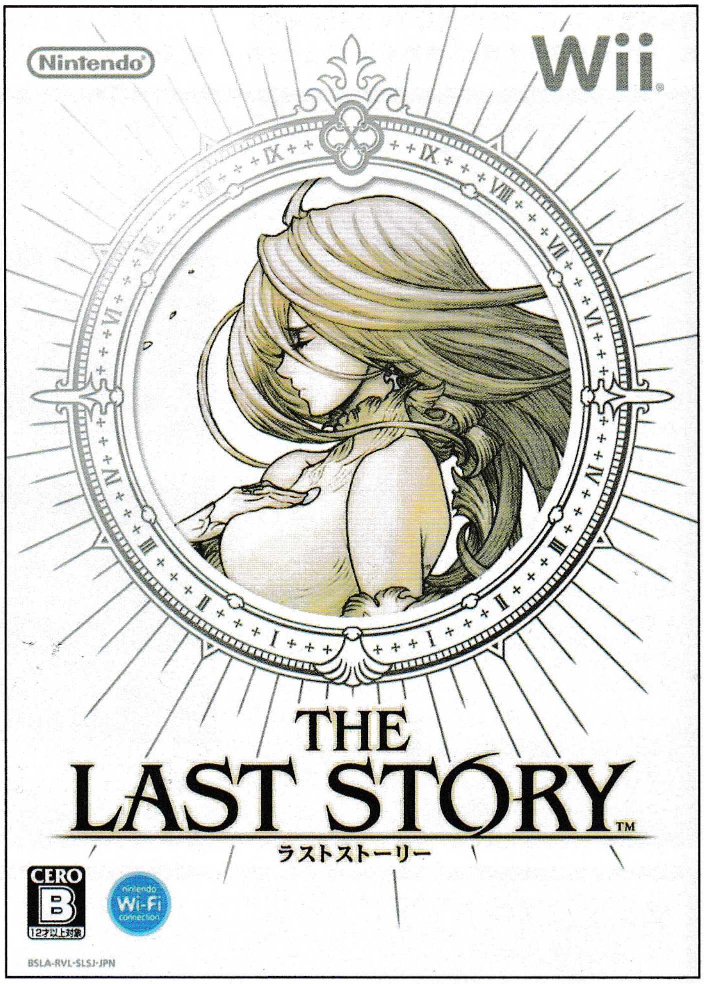
享受游戏

ルリ城镇中各种类型的分支任务是游戏中的一大亮点，大到直接计算入游戏的章节小到帮居民们抓青蛙买东西，应有尽有，玩家大可将紧凑的主线暂时放下来细细品味充满乐趣的分支，美中不足的是特定分支必须在固定的章节以前完成，否则错过后无法触发。

防具使用纸娃娃系统，且可随意拆装各个部件而不影响防御值。色彩丰富艳丽的涂装功能更是锦上添花，与其他可换装游戏不一样的是，过场及剧情里都会显示玩家耗费心思调配出来的装扮。

简单而又复杂的战斗

虽说战斗不是游戏的全部，但绝对是影响游戏质量的核心部分之一。系统中默认的接近敌人后自动发动攻击的设定看似便利，但在敌人数量稍多且分布较密集的时候，这一设定的弊端便立马表露无遗。实际体现在被敌人包围时如果想通过翻滚来逃离敌人的包围圈，按下翻滚键后主角经常不会使出翻滚动作而是继续缺心眼地猛砍距离自己最近的敌人，时常出现连打翻滚键也无济于事的窘况。此时若想要实现翻滚这一动作，玩家必须先按稳防御键以中止主角的攻击动作（注意必须按稳，稍一松手主角便会立即回到不要命的狂战士状态），然后再按翻滚键，这时主角才会使出翻滚的动作。其中按下防御键后主角也必须等待上一次的攻击动作完全停止后才会摆出防御态势，而且防时只能挡下来自正面的攻击。附带一提翻滚时若受到敌人的攻击也是会消减体力的…这一设定无疑令战斗的流畅度大打折扣，除此之外还使得战斗变的模式化，遇敌→主角躲到一旁发动技能按着防御拉怪走位→等待同伴施放魔法作为主力伤害输出→主角捡漏，如此循环重复，也许在游戏初期还感觉不到不妥，一旦到了中盘乏味感便油然而生。所幸的是在系统设定内可以将自动攻击改为手动，辅以主角的ウインド、スラッシュ等多元化的技能加上指令模式的应用，大大增加了战斗中的可能性。否则敌人多的时候主角真的只能发动ギャザリング后在一旁打打酱油捡捡漏。或许这也是制作人在利用战斗系统强调同伴的重要性以及自我牺牲的骑士精神吧。



这不是小胡子最后的故事

最后的故事

ラストストーリー

机种 Wii **厂商** Nintendo **类型** 角色扮演 **发售日** 2011年1月27日



有爱度 ♥♥♥♥♥

点评人 阳光成员 狼来了

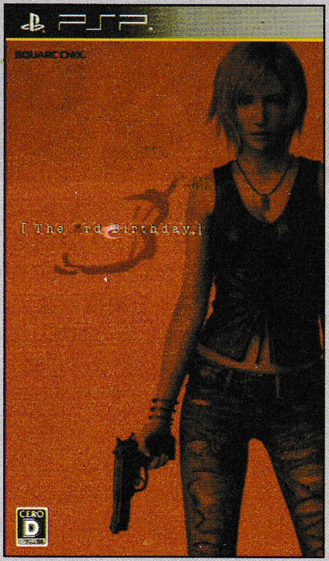
动人时刻： 回归原点的剧情让人体会到一丝清新，细腻的音效充满大作的气势，画面虽受到机能的限制但实际游戏中也不乏可圈可点之处。各情景下丰富的人物对话、生动写实的小动作、各种体贴的小细节、还有根据玩家的选择触发的各种有趣剧情等等，制作组的用心程度可见一斑。作为一款Wii的原创角色扮演游戏，小胡子充满诚意制作的《最后的故事》无疑是送给国内玩家的一份春节厚礼。

是玩游戏？还是看妹子？

寄生前夜 第3个生日

The 3rd Birthday

机种 PSP　厂商 Square Enix　类型 动作冒险　发售日 2010年12月22日



十年之后，当人们再次看见这个熟悉的人、听见这个熟悉的名字之时，北濑佳范为各位玩家带来了一款全新的《寄生前夜》，SE此次的目的极为明显，为的就是让各位玩家感受到一款全新的游戏，摆脱陈旧的框架，采用时下流行、与时俱进的系统。《寄生前夜 第3个生日》的变革可以说是巨大的，而且就连游戏本身也并没有直接沿用"Patasite Eve"这个名字，虽然官方依旧把游戏定义成RPG，但实际上游戏中的大部分系统都是结合了第三人称射击要素，而且短短的流程之中几乎都是一场场的枪战，自动瞄准的射击模式又让玩家找不出乐趣所在。另外对于游戏中各种扭曲者的设计，SE还得向卡普空的《失落的星球2》好好学习一番，或许采用弱点部位的设计，不仅能提高游戏的耐玩度，也不会使得"纯打枪"过分枯燥之味。

焦点

本次游戏的焦点在哪？或许这个"焦点"可以换成亮点。再换句话说，这个游戏吸引你的地方在哪？是游戏的主角阿雅？还是游戏中制作精良的CG？或者是全新设计的OD系统？难道是深邃的剧情吗？如果要玩家四选一的话，我想这个焦点必定会落在阿雅身上。事实上游戏中对于阿雅的心理描写比较薄弱，可以说是一笔带过的。而爆衣系统、各种换装、隐藏CG、甚至部分台词等等都让阿雅显得格外"醒目"。再说广大玩家受到前作的影响较大，阿雅出浴的那张CG我想国内玩家应该是无人不知无人不晓的了，显然SE是揪准了把柄，这次阿雅姐姐自然也是服务广大围观群众，"杀必死"一个接着一个，全新的淋浴CG自然也不会少，而且这段CG是全游戏中素质最高、最清晰的一段。另外听说通关20次后还能换角度观察……可见SE真是"用心良苦"啊。不过话还是得说回来，这次游戏的流程真是短的可怜，RPG有那么短的流程也算少见，SE不在游戏的总体素质上多下功夫，反而把阿雅包装成万人迷，不得不让人产生"是玩游戏？还是看妹子？"这种想法，要不然干脆直接学习NBGI，像《AKB48》那样出个AVG倒也不错呢。



难度过分高

当初做攻略时也提醒过玩家，游戏的难度比较高，建议选择EASY模式开始。其实当时我是选的HARD难度开打的，但游戏所谓的难度高并不是像《火纹》这种需要算精准，而是类似于《COD》的老兵难度。说实话这HARD难度我是慢慢磨过去的，打到最后一章的时候真是极为吃力，被BOSS摸一下就死……之后反复读档，感觉实在是有点折磨人……比起《女神侧身像2》的50周目，在越是高的难度下，越能体现出游戏系统上的精髓之处，换一种打法就能找到极大乐趣。就这点来说，本作真是差远了。除此之外，游戏中的隐藏CG和部分搜查实绩有关，如果选择高难度的话，一部分的搜查实际在一周目时是不可能完成的，真不知道这搜查实绩是怎么设计出来的。

考验人品的 OE Setting

系统中的OE Setting非常有意思，玩家可以根据获得的不同DNA断片进行重新排列，从而产生新的突变与变异等等。其实简单说来就是组合出不同的技能。当然组合的手法没什么太大的讲究，主要还是靠玩家的人品。当某个章节结束后，第一件事就是跑到住所修理衣服，当然不排除那些喜欢让阿雅穿着裸露并且破烂的衣服在大街上跑的恶劣玩家。第二件事便是进入OE Setting的菜单，按上半小时方块键来尝试下人品，希望能够组合出一些高级技能。一般没有恶性基因的组合还是比较有规律的，通常不会花上太多的时间，但碰上两组，甚至三组恶性基因相互组合时，这时候就比较考验人品了。高难度下不可以让阿雅出现带有负面效果的恶性基因，但又要出现"信春哥，原地复活"的高级技能，这样的结果才是最让人的满意的。手上的DNA断片有限，这就使得玩家必须通过反复刷来打破"鱼和熊掌不可兼得"的准则。老实说，一直盯着屏幕看眼睛会很累，而且要是稍微不留神，拇指按快了非得让你悲痛欲绝……



有爱度 ❤❤❤　点评人 脆薯条

无奈时刻：游戏的最终结局中，玩家要做出一个最为艰难的选择。与其说是选择，不妨说是亲手结束这一切。无奈中充满了悲伤，又有一点凄凉之美，不禁让人想起了《潜龙谍影3 食蛇者》最后的花丛中，斯内克和引领者的宿命对决，以及生命中最为响亮、也最让人感觉心碎的一声枪响。



做自己梦想的造梦师

小小大星球 2

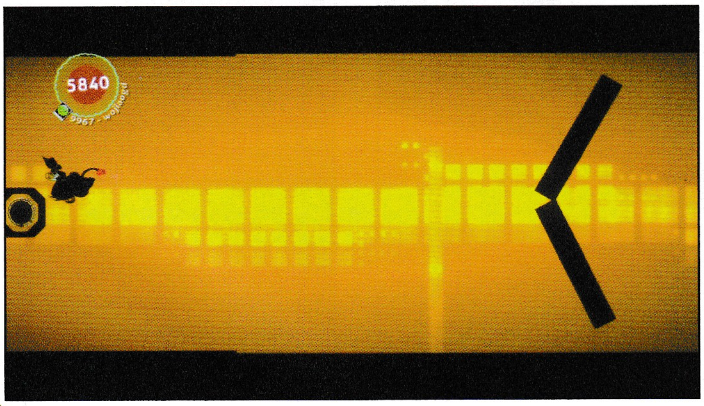
Little Big Planet 2

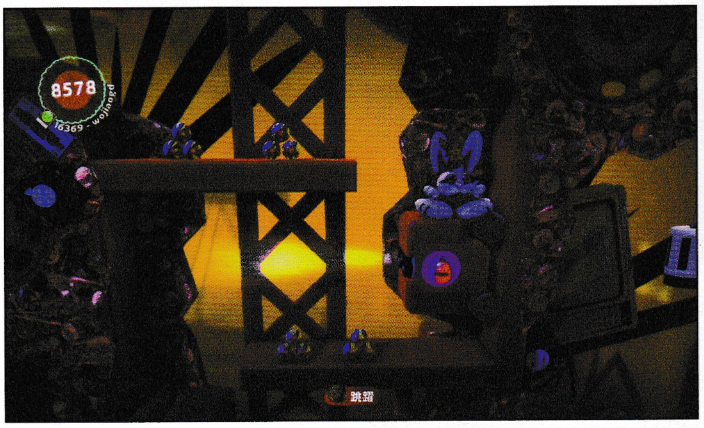
机种 PS3 厂商 SCE 类型 平台动作 发售日 2011年1月18日

在年少时，我们都做过各种各样的梦，这些各种各样的梦总是千奇百怪，梦想总是无止尽。在年少时，你是否也梦想着当一位游戏制作人，制作属于自己的游戏？在年少时，你是否向往着去童话故事里畅游一番？终于有一天，我们的梦想可以实现了，而圆梦的地方就是在《小小大星球2》中。我们在佩服造梦人的设计时，也可以编织属于自己的梦想，这种体验着实让人难忘。

大众的和谐游戏

什么游戏能做到老少皆宜？游戏中没有当下流行的暴力与血腥元素，为什么这个看上去稍显幼齿的游戏能够全球大卖？首先，要归功于游戏对非玩家的吸引力上。能让女玩家感兴趣的游戏可能不少，可让平时不接触游戏的女孩子喜欢的游戏就不多了。《小小大星球》系列就是这么一款可以牢牢抓住女孩子眼球的游戏，可爱的麻布仔，童话般的场景，或奇怪或有趣的服装，漂亮的画面，这些要素摆在任何人面前都有足够的吸引力。其次，对于动作游戏苦手的玩家，《小小大星球2》相比较前作，降低了故事模式的难度，等于降低了门槛。同时，喜爱游戏的玩家大多都有着当游戏制作人的梦想，他们可以在游戏中创造属于自己的游戏世界。最后，硬派动作玩家也可以挑战全道具，全关卡无伤，全白金奖杯等等这些较有挑战性的元素。所以从各方面来看，本作对各种类型的消费者都充满了吸引力。





更为奇妙的关卡体验

系列本身就是集创意与巧妙的制作理念于一身的佳作。在《小小大星球2》的故事模式中，我们从维多利亚的蛋糕世界到艾梵隆尼亚的高科技领域，再到伊娃神奇森林中，各种各样的梦幻体验充斥着你的脑细胞，仿佛置身于童话世界一般。在这个童话世界中，我们还可以看到性格各异的角色，比如聪明的达文西，胆小怕事的日历，骄傲的艾梵隆尼亚，这些有趣的角色让这个游戏世界显得更饱满，更亲切。故事模式中新加入的勾爪系统灵感来自《生化尖兵》，游戏中利用勾抓的地方充满想象力，这个道具的使用可以说是纵贯整个游戏，非常的出彩。此外本作新加入的蛋糕发射器，新的骑乘工具同样十分有趣，这些更加丰富的要素使得玩家在游戏过程中总能保持新鲜感。同时制作者还为玩家准备了各种隐藏关卡，这些隐藏关卡同样是充满了奇思妙想，更适合多人同乐，其中不乏如台球，篮球这种大众体育项目。当然这些隐藏关卡中同样有着隐藏道具，要更好的创造出一个属于自己关卡的玩家还在犹豫什么？赶快向着高分发起挑战吧。

游戏3.0的又一次进化

前作《小小大星球》1代开拓了真正的游戏3.0时代，将创作与分享的理念融入到游戏之中。本作更将这个要素发挥到极致，你可以在游戏中制造各种属于自己的小游戏，规则和方法完全由你来定。随着游玩你制作关卡的玩家越来越多，你可以从全世界玩家的好评中收获到仿佛游戏制作人的诸多满足感。这个理念使得玩家们的游戏时间被无限扩大，总有人上传新的创意关卡。这里面不乏精品，如《刺客信条 兄弟会》主题关卡，《MGS4》主题关卡等。只要你愿意，我们甚至可以在游戏中玩小小大星球版的《使命召唤》丧尸模式，《街霸》，《塞尔达》。怎么样，够让你心动了吧？你有足够的理由一直玩到续作的推出。同时，游戏的联机要素大幅强化，国内玩家终于也能得到更好的联机体验，不过这个"更好"只建立在国内玩家相同运营商的前提下。下班后相约几个好友一起上线打几盘实在是充满了欢乐。故事模式中同样有不少关卡的隐藏道具都需要玩家间的相互合作来完成，随着玩家间的密切配合，你会发现自己结识了更多有爱的朋友。另外游戏还会圆你一个导演梦，你可以制作属于自己的《蜘蛛侠》，《绿巨人》，《超人》影片，当然你也可以选择只当一位观众，欣赏其他玩家制作的精彩片段。可以说打完故事模式只是游戏的刚刚开始，游戏真正的乐趣还需要通过联网来完成。

有爱度 ♥♥♥♥♥
点评人 阳光成员 ZHR

无奈时刻：游戏要获得白金奖杯依然十分困难，其中不乏有类似"召集50位玩家游玩你制作的关卡"，"给160个关卡投票"这样的变态奖杯。其中连续10关无伤的奖杯听起来十分吓人，其实只要选择较容易的关卡和按照合理的攻关顺序来拿，这个奖杯难度并不高。不过过程仍旧十分漫长，打起来费力。笔者第一次拿这个奖杯的时候，在还有一关就要达成目标时，最后被第一关的物理引擎活活挤死，无奈之下只好重来。等到第二次终于连续无伤过了十关后，屏幕右上角却什么都没弹出来……

不求完美，但求完善

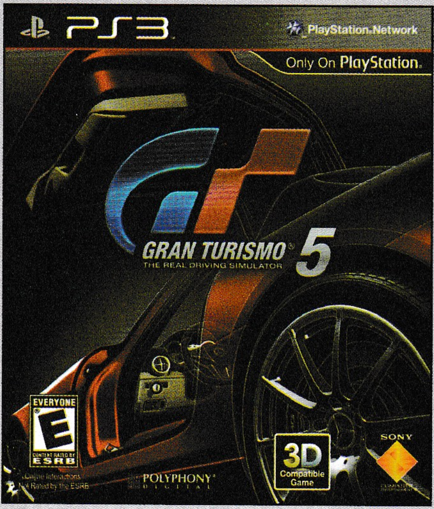
GT 赛车 5

Gran Turismo 5

机种 PS3 厂商 SCE 类型 竞速 发售日 2010 年 11 月 24 日



在《GT 赛车 5》发售 3 个月后开始写这篇评论，竟不知该如何下笔。上网查了一下最新的销售数据——已经超过 540 万套，与当年《GT 赛车 4》相同销售周期内的销量基本一致，据此推算最终销量应该也能突破千万。暂且不提业界口碑如何，这样的销售数字总算没有辱没“最强赛车游戏”之名。



《GT 赛车》是少有的、可以用“博大精深”来形容的游戏系列，它既有核心玩家所需的游戏钻研价值，又有让新手轻松掌握游戏系统的友好特性，对各种消费群体的全面包容是该系列销量总能冲破千万的根本理由。《GT 赛车 5》继承了“博大精深”的游戏制作理念，SCE 为它投入了赛车游戏史上最高的预算，做出了赛车游戏史上容量最大、内容最丰富的杰作，任何一位热爱汽车的玩家都没有理由否认《GT 赛车 5》的价值含量。与以往的系列作一样，这是一款至少可以玩一年的游戏，是一个为热爱汽车的人们建造的赛车国度。如果你需要的是超越现实的极速快感，需要的是不要命的驾驶技巧，请永远不要碰“《GT 赛车》系列”。这是一个为真实而生的赛车游戏，所以你必须忍受那些经济型轿车太肉的动力表现，必须忍受过弯时的龟速与笨重。当你在不断的比赛之后，终于赚到心目中的梦幻超跑，那是一种与现实中购入新车一样令人激动的兴奋与成就感。

诚然，《GT 赛车 5》并不是一款完美的赛车游戏，那 700 多辆饱受诟病的低模车就是最大的遗憾。这是受游戏开发预算与时间所限，正如山内一典所说，要把《GT 赛车 5》变成一款真正完美的游戏不难，只不过要再花两年的时间……我相信，为了少等两年，更多的玩家宁愿牺牲一点细节。其实如果取消那 700 多辆低模车，仅靠其本身的 200 多辆高模车与精致的赛道，就足以使其成为市面上最强的赛车游戏。山内一典受现实环境的约束，不得不放弃对完美的追求，为苦等 5 年的玩家带来了一款完善但并不完美的游戏。这是高清时代游戏制作成本飙升而产生的无奈。也许我们应该有更多的宽容，并期待《GT 赛车 6》距离完美更加接近。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 星夜

尴尬时刻：《GT 赛车 5》发售后，立刻有喜欢找茬的人们把游戏里的车搞翻，然后欣喜地发现部分低模车底只有一块平板，这成为抨击“《GT 赛车 5》太烂的重要论据”。这就像我们出一本杂志，然后被读者发现了错别字，确实是令人尴尬的事，山内一典本人也出面承认了错误。不过因为这种在游戏里很难看到的细节而将山内组 5 年的心血全盘否定，这未免太过偏激……

体验穿越时空的伟大冒险

沙加 3 时空之霸者 影或光

サガ 3 時空の覇者 Shadow or Light

机种 NDS 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2011 年 1 月 6 日

有趣的成长系统

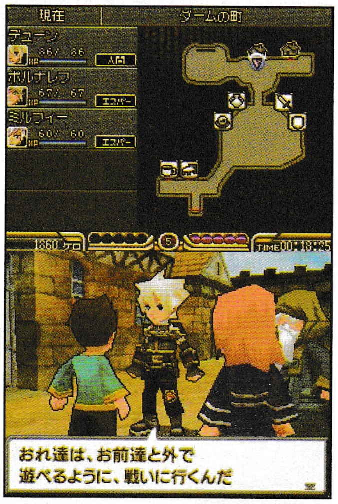
2009 年，《沙加 2 秘宝传说》的复刻版凭借其独特的成长要素和战斗系统牢牢吸引住了 NDS 玩家的眼球，时隔一年，其续作《沙加 3 时空的霸者》的复刻版也登陆 NDS 平台，游戏在前作的基础上再度强化，不仅增加了两个全新种族、还能让玩家在游戏过程中依照自己的喜好，通过吃肉系统使种族发生变化，使得游戏的自由度进一步加强。



和其他角色扮演类游戏不同，在“《沙加》系列”中角色没有等级和经验值的概念，角色有 HP、力量、速度、魔力、防御等几项数值，这些数值只能通过使用特定的武器才能提升能力。例如使用细剑可以提升角色的 HP 和速度，使用魔法书则可以提升 HP 和魔力。在游戏中玩家要根据自己的实际需求选择使用的武器——拿超能者举例，如果想要培养一名专职恢复工作的超能者，那么在游戏前期玩家需要让其多使用细剑提升速度，这样才能保证在敌人攻击前将我方全员的 HP 补满。如果要培养输出型超能者，在游戏前期就可以让他一直使用魔法书提升魔力。除了有针对性的培养角色外，玩家也可以利用成长系统培养一名拥有高速度的超能者，再通过吃肉系统将其转职为改造人，这样就能在一定程度上弥补改造人在速度方面不足的缺陷。

诚意不足的地图

虽然游戏的剧情跨越了过去、现在、未来三个时空，但不知是 NDS 的机能问题还是制作小组故意偷懒，游戏的场景并没有给我们带来和剧情相符的壮丽景象，抛开游戏的冒险区域过小、迷宫的谜题过于简单这些缺点不谈，游戏中部分城镇在三个时空中的构造可以说是完全一样——不管怎么说，世界上没有一个城镇在数十年内都没有发生过丝毫变化吧，这不由不让人怀疑制作小组的诚意。



有爱度 ♥♥♥ 点评人 洛克

神奇时刻：由于角色的能力是在战斗中实时成长的，在挑战最终 BOSS 时，本来负责回复工作的超能者将被 BOSS 的蓄力攻击秒杀，但经过 2 次 HP 成长后，超能者凭借实时增加的 HP 顽强地生存下来……让人不得不感慨：世界上有些东西不到最后一刻真不知道结果。



人为的不完美

高达无双 3

ガンダム无双 3

机种 多机种 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2011 年 1 月 1 日

我曾经评价《高达无双 2》是“近年来（当时）最好的《无双》”。之所以给如此高的赞誉，固然与当时“《无双》系列”的萎靡有关，但游戏自身的素质之高也不容忽视。可以说，《高达无双》到《高达无双 2》的跨度，堪比当年《真·三国无双》到《真·三国无双 2》！

但是如此优秀的《高达无双 2》也有一个致命的缺点，那就是在这个游戏里你只能认真用一个角色。如果你想用第二个，对不起，机体执照、技能、等级、人物好感度全部都要从头练过，更可怕的是所有的任务进度都会重置。要想练好一名角色，没有 50 个小时下不来，而让人泄气的是，两个不同角色的 50 小时基本上是相同的。

我在打《高达无双 2》的时候已经成为了一名成就完成率的追求者，因此对于二代的全成就也是志在必得。不过二代的全成就中有一条全任务完成，这个可真是难倒了我。因为不少任务都有好感度的要求，其中几个特别变态的更是要求某些人的好感度高而某些人的好感度低，在没拿到官方提供的攻略之前，凭自己尝试的话只能靠运气。更变态的是有些任务是角色限定的，这就是逼你去练不同的角色。

OK，在开始说三代之前先说了这么多二代的话，接下来就步入正题，首先来看看三代对二代的拨乱反正！

三代的拨乱反正

一玩到三代，立马就感觉本作有成为神作的潜质，因为二代的种种不合理之处全部得到了修正。这里我具体列一下三代的改进点。

1. 三代可以中途随时换人，换人之后任务进度不变，节省了玩家的大量时间。

2. 好感度这次改名为共感，全员共通，换人之后不必从头刷起。而且共感只会提高不会降低，完全杜绝了前作那种要求某些人好感度低才会出现的任务。

3. 机体执照改为全员共通，取得之后所有角色均可使用。

4. 等级和技能可以直接从商店中购买，而且花费的金钱同样是全员共通的。

以上这 4 点将二代的种种不合理之处全部改掉，此外本作增加了机体和角色的数量，更多机体提升为主力机，新增的诱爆系统让击破敌机的速度大大加快，爽快感大幅提升。更重要的是本作还采用了卡通渲染技术，机体特写画面直逼剧场版动画的素质。写到这里，不得不感叹，三代又是一个全新的飞跃。

但能否说三代会成为永远的经典呢？很遗憾，我想当我玩到《高达无双 4》时，同样会觉得打三代的日子不堪回首。

地图设计令人发指

相信一百个玩过《高达无双 3》的人里有九十九个人都会骂本作的地图设计。没错，本作的地图设计实在太差了。游戏发售前说本作会引入不同的战域，当时还觉得比二代的随机地图来会是一大进步，没想到本作的地图设计更加差劲。

本作的战场完全就是由几个不同的战域构成，除了部分任务会固定有特定人物/机体出现外，其他的完全随机。战域之间由狭窄的通道连接起来，战域和战域之间几乎没有区别，只是打下来之后会有一些辅助效果。久而久之，玩家就会忘记战场的特色，脑海中只剩下一个个战域。

地图设计变差，直接导致原作剧情模式成为鸡肋。前两作里玩家还会记得敖德萨、贾布罗，本作的战场变得战域化之后，每个战场看起来都差不多的，打起来都是在某处击破某人，除了角色还会喊几句原作台词之外，《高达 Z》和《高达 SEED》的剧情关卡看起来都没什么区别。

比较搞笑的是设计者似乎还对自己设计的关卡比较满意，在 PSN 和 LIVE 还放出了付费任务下载。不过这些任务用的地图还是原来那些，我很怀疑究竟有多少冤大头会为此买单。

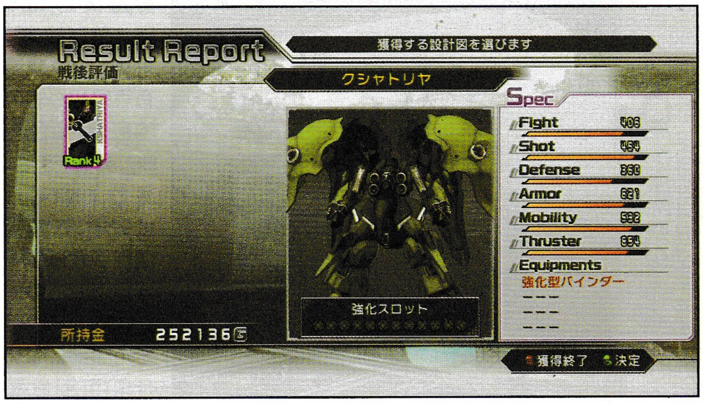
网络模式沦为鸡肋

本作最早公布有网络模式时，让不少玩家（包括我）小小兴奋了一下，等得知本作的网络模式支持 4 人联机且为专用关卡时就更高兴了。不过实际玩到之后才发现，本作的网络模式就是鸡肋。关卡虽然是专用的，但有差劲的地图设计摆在这里，自然好不到哪里去。大概是出于联机品质的考虑，联机模式里的敌人数量少得可怜，打起来远没有单机那么爽快。

本作的网络模式虽然关卡众多，但是玩法只有一种，那就是 4 人合力打倒特定敌人，如此单调的玩法再加上令人发指的地图设计，打起来自然不会让人高兴。对于追求成就/奖杯的人来说，在线打一百场简直就是折磨。

食之无味，弃之可惜，此之谓鸡肋也。上面说了一大堆缺点，那么本作的网络模式有啥优点呢？优点就在于：很好刷设计图。因为网络模式的关卡难度都很高，而 4 人





合作打起来非常快，因此非常容易刷出12孔的设计图。

NBGI的DLC战术

说到本作的"进化点"，自然少不了DLC。不算那些付费任务，目前更新的人物／机体有三组，其中包括《高达UC》里的人气角色玛丽妲，未来还会把《高达00》四人组补齐。其实本人对于DLC并不反感，我只反感这些DLC过高的售价。

一说到DLC，很多人的第一反应就是：把原本就应该做到光盘里的内容拿出来卖钱，无耻！其实这个观念如今已经过时了，早期日厂确实干过不少这样的勾当，玩家花钱只是买回一个解锁码，DLC的实际内容早已被装在游戏之中。不过如今日厂已经不会做这么招人恨的事情了，这次《高达无双3》的DLC就是实实在在需要完整下载回来才能使用的。

不过由此就带出了新问题：本作是可以联机的，那么当买了DLC的人和没买DLC的人一起联机时会出现什么情况呢？答案是：买了DLC的人只能使用DLC角色，不能使用DLC机体。这个就比较令人气愤了，要知道联机的4人里出现一个没买DLC的人的几率是很高的，只要有一个这样的人加入，那么我这DLC就白买了。



类似的情况在之前也出现过。Capcom的《丧尸围城2》也有DLC，于是买了DLC和没买DLC的人就不能联机。Capcom想出的解决方法是将DLC免费化——先别急着拍手叫好——你下载了免费DLC并不能使用，只是在你的机器里存入了这些DLC的内容，这样你就可以和买了DLC的人联机了。如果你想换上DLC里的服装，对不起，请出钱。NBGI也应该这么搞才对。

随着《战国无双3 Z》、《真·三国无双6》发售日的临近，本人即将在《高达无双3》里服完兵役。这回全成就花了我61小时的时间，总的来说还是比较愉快的。虽然有不满之处，但这让我更期待未来的4代。希望4代能加强不同角色的区别，再改变一下战场设计，这样的4代一定会让更多人爱上这个系列！

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 沙迦

失望时刻：在打《G高达》的原作剧情模式时，多蒙最后会对玲进行爱的告白。我满以为接下来会看到石破LOVE LOVE天惊拳，没想到这一关就到此结束了。大惑不解的我进入人物资料库一看，原来玲在游戏里连声优都没有，真是失望啊！

战场的雪绒草

战场的女武神3

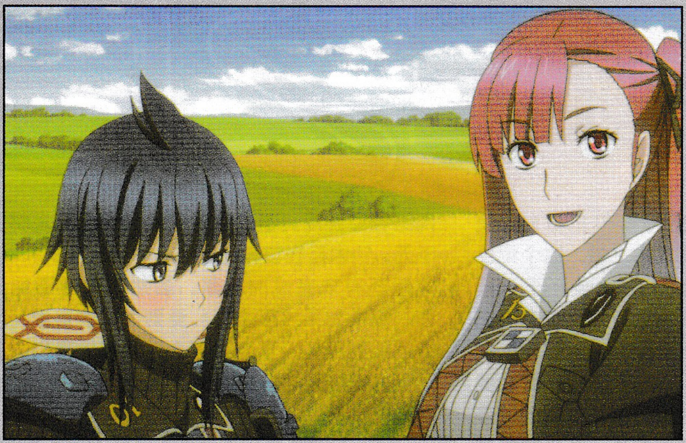
战場のヴァルキュリア3

机种 PSP **厂商** SEGA **类型** 策略角色扮演 **发售日** 2011年1月27日

集系列大成之作

当SEGA在去年TGS宣布"《战场的女武神》系列"的第三部正统作品依然在PSP平台推出时，有人欢喜有人愁。脱离高清平台，游戏自然会失去一些东西，但这并不妨碍玩家从中发掘新的乐趣。如果说家用机平台的策略类游戏的发展已经陷入停滞，那么接下来我们则将迎来以本作为代表的掌机战棋游戏的新时代。

和前两作一样，《战场的女武神3》的基调旨在表现战争的残酷，主题略显沉重。而在故事方面，本作的时间轴设定与系列初代平行，通过"无名部队"这一不为人知的视角，将1、2代的正反派人物与重要事件贯穿其中，让玩过系列前两作的FANS感动不已。掌机版独有战区切换系统原本被看作是出于机能考虑而进行的妥协，没想到无心插柳柳成荫，这一系统不仅彻底改变了游戏节奏，也让游戏的策略性和趣味性大幅提升。新作中主角增加了SP能力的设定，玩家也可以像BOSS一般在战场上横扫千军，爽快无比。战斗中画面与演出效果的进化同样令人称赞。除了"攻略"两位女主角的分支路线，游戏中还有大量自由人物以及断章、下载任务等等，丰富的要素足以让玩家上近百小时。





意外的偷工减料

《战场的女武神3》各方面相比前作都有了大幅进化，但却依然无法掩饰一些较为明显的不足。玩过2代的人进入游戏后会惊讶地发现，本作出现的地图竟然有一半以上都是前作中的，而且这些地图并没有针对新作进行改良，这种偷工减料的行为让很多老玩家不吐不快。而在系统方面，FANS原本期待看到的大进化也几乎没有，角色成长要素的变化缺乏诚意，新的熟练度系统甚至还不如前作的证书系统来得直观……以开发者的初衷，想必这些遗憾与开发周期的限制不无关系，尤其对于一款战棋游戏，任何一个细微的调整都可能会对整个游戏的平衡性产生牵一发而动全身的影响，退一步从保守的眼光开看，偷工减料有时总比粗制滥造要好。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 九兵卫

"翅膀"时刻：在《战场的女武神》系列"中，感情戏也是很多FANS一直牵挂的。本作中有两位性格迥异的女主角，随着故事的推进，主角可以选择两条的分支发展不同的剧情。这让我们不禁想到了《超时空要塞 边境》的"翅膀结局"，那时的男主角的CV同样是中村悠一，女主角之一也同样是远藤绫……你懂的。(笑)



莎木：十年之后

一个跨越数个世纪的冒险史诗，总长度达到16个章节，对家用机游戏具有颠覆意义的全新游戏类型……在2000年，世界为铃木裕创造的奇迹而赞叹。《莎木》前两作涵盖了铃木裕剧本中的5个章节，其中提出的探索自由度与深度互动性为动作、冒险、RPG等游戏类型产生了伟大的导向作用，为之后的《横行霸道Ⅲ》、《如龙》乃至多年后的《暴雨》等游戏奠定了基础。世嘉为之投入了70亿日元，使其创造了当时的游戏开发成本之最，这个记录在游戏业界进入高清时代之前从未被打破。

《莎木》给世人留下的是赞叹、叹息与无尽的等待。过去十年来，仍然有一大批死忠在苦等铃木裕将剩余的11章故事讲完。而在美版发售十周年之时，一个由铃木裕监制的《莎木》新作终于亮相……可惜却是一个小成本的网络社交游戏。不过这对玩家来说总算是聊胜于无。铃木裕在该作的发布会中说："《莎木2》之后还有未完成的故事，虽然我现在不能保证，但是如果《莎木街》受到大家的喜爱，如果该作的服务一直继续下去，我相信我们会通过版本升级之类方式提供后面的故事。"

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

传奇的诞生



▲世嘉发布的《What's Shenmue》DEMO 光碟。

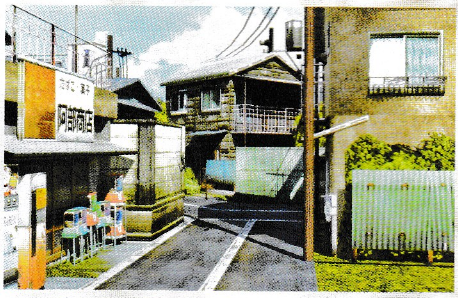
早在 1994 年，铃木裕来到中国为《VR 战士》新作进行风土人情的考察。此行的见闻让他产生了有别于格斗游戏的新作创意。铃木裕原本的构想是制作一个 RPG 版的《VR 战士》，以结城晶为主角，暂名为《结城晶的冒险》。这个构思在铃木裕的脑中逐渐酝酿发展，渐渐地脱离了《VR 战士》的根源，成为一个全新的游戏。当时世嘉正全力推进土星，面临着 PS 的强大挑战，以及 N64 在黑暗中的虎视眈眈。铃木裕的《VR 战士》作为土星最强的武器，其 RPG 化的外传当然被世嘉高层抱以厚望。1996 年末，《最终幻想 VII》呈现山雨欲来之势，坊间传闻世嘉将开发《VR 战士》RPG 版对抗 PS 即将到来的 RPG 狂潮。事实上当时 AM2 确实已经投入一支精英队伍开发《结城晶的冒险》，不过主要是进行基础技术研究，目标是用这款游戏发挥土星的全部潜能。然而土星的多处理器结构导致其游戏开发难度过高，即使是拥有业界最强 3D 技术的 AM2 也用了两年多才能调用其 80% 以上的潜能。然而在这漫长的技术研究进入尾声时，土星也已奄奄一息了，在一个注定要灭亡的主机上投入一款投资数十亿日元的游戏无异于飞蛾扑火。当时，代号"妖刀"的新主机计划已经启动，于是铃木裕的新作顺势换到了新平台上。

1998 年中，美国世嘉首席运营官 Bernie Stolar 在《次世代》杂志采访时说："我不能告诉你铃木先生正在开发的游戏是什么。我只能说那款游戏我已经见到了，它将震惊整个游戏业！"同年 10 月 6 日，世嘉召开"新挑战大会"，在《生化危机 代号：维罗尼卡》、《灵魂能力》等震撼新作公布之余，铃木裕宣布他的 AM2 正在开发一款代号为"伯克利"的新作，游戏中将会由超过 500 名角色。同年 11 月 27 日发售的 DC 首发游戏《VR 战士 3tb》中收录了《伯克利计划》的 DEMO，用来展示 DC 的性能实力，游戏正式定名随之确认为《莎木》。世嘉宣布本作将创造一种叫做"FREE"（Full Reactive Eyes Entertainment）的全新游戏类型，在提供高度探索自由的同时，采用首创的 QTE（Quick Time Event）系统为剧情场面赋予互动性。1999 年 6 月，世嘉发布了《What's Shenmue》DEMO 光碟，以试玩＋介绍的方式向玩家介绍《莎木》提出的各种新概念，其中还有即时演算的高质量人物建模介绍游戏的方方面面，其细腻程度令人赞叹。这张 DEMO 的发行量不大，在日本也不易找到，有人将其进口到美国，一张卖到 100 美元。DEMO 本身则是一个恶搞的任务试玩，芭月凉的任务是寻找世嘉的电视广告明星"汤川专务"。在 DEMO 的最后，汤川专务在积压成山的 DC 面前一筹莫展，然后一张《莎木》的海报出现，重新点燃了他的斗志。该片段真实反映了当时世嘉高层的心态——《莎木》已被所有世嘉人视为拯救 DC 的希望！

1999年12月29日，《莎木》终于在日本发售。

在世纪之交时，很多大作都以"电影化游戏"自我标榜，而《莎木》更像一部平淡却无比真实的纪录片。《莎木》的故事时间跨度只有几个月，从 1986 年 11 月到 1987 年 4 月。铃木裕坚持要求游戏中所有的细节都必须符合当时的情形，让玩家仿佛跨越时空，来到 1986 年的横须贺。那时是横须贺的文化变革时期，年轻人中兴起的西化之风正冲击着日本传统文化，在街头巷尾都可以看到西方新潮事物的渗透。芭月凉就是那个时期日本年轻人的典型代表。成长于武术世家的他深受传统文化浸染，同时他又是价值观正在改变的新生代，更注重个人价值与精彩人生。这种文化与价值观以多种形式贯穿于游戏过程中，比如芭月凉的衣着是西方的牛仔裤与 T 恤，可口可乐的饮料罐也经常出现，各种商品和 NPC 们的服装都能看出西方文化的入侵。

种种细节构成了《莎木》的伟大。做过射击、赛车、格斗等各种游戏类型的铃木裕证明了他在叙事方面同样有极深的造诣。以"报杀父之仇"的传统主题为线索，将芭月凉与原崎望之间的爱情故事似有若无地穿插于其间，一切都平淡如水，却又真实如镜。最后的一段"英雄救美"虽有老套之嫌，却以其毫不矫揉造作的细腻刻画而将真情实感蕴于不言中。一些小小的细节起到了画龙点睛的作用，比如午夜街头，摩托车上轻柔的依偎。游戏中的很多人物着墨不多，但总能通过一些小细节使其形象跃然纸上。



▲即使是以今天的标准，用"照片级"来形容《莎木》的场景也并不为过。



▲铃木裕在叙事技巧方面也相当娴熟。

在 20 世纪的最后几天诞生的《莎木》为新世纪的游戏设计指明了方向，将传统日式 RPG 中的探索要素进化为更具真实性的沙箱游戏。玩家可以在横须贺自由行动，可以享受探索的乐趣，也可以跟着线索将情节向前推进。通常是通过与 NPC 交谈取得重要线索，"为所有 NPC 配音"对当时的多数厂商来说是不敢想像的巨大工程。与 RPG 中动不动就剿灭巨龙、拯救世界的情节不同，《莎木》中大多数时候玩家做的只是一些鸡毛蒜皮的琐事，这成为它被很多玩家嗤之以鼻以及销量不佳的根本原因。但是有耐性的玩家却可以从这种极端生活化的游戏流程中品味到一种"平平淡淡才是真"的乐趣。

除了沙箱游戏的框架外，《莎木》最大的创举是"QTE"系统。在特殊时刻画面中出现按键提示，根据提示在准确的时间内按相应的键位，可以增强事件场面的参与度与紧张感。这种系统在之后十年被各种大作广泛借鉴，从《生化危机



▲在平淡背后隐藏着壮阔的史诗，这就是《莎木》的魅力。

4》、《战神》等强调动作性的 3A 级大作，到《暴雨》等围绕剧情的艺术精品，QTE 成为开发者们处理特殊动作场面的万能系统。《莎木》的战斗系统将 RPG、3D 格斗游戏与动作冒险游戏巧妙融合，类似于武林秘笈的卷轴代表了 RPG 中的技能习得与成长系统，战斗时的操作又有点 3D 格斗的感觉，而这一切都是以真实自然的方式贯穿于游戏中。

《莎木》的天气系统也有划时代的意义。世嘉官方称之为“魔法天气系统”。每天的行动过程中，经常有随机的天气状况出现，晴天、雨天、雪天为游戏过程营造出不同的氛围。雨天出门，街上的人们会撑着雨伞，下雪时，周围将银妆素裹。AM2 找到了 1986～1987 年间横须贺的天气资料，一些重要时点与历史上的真实天气相符。

《莎木》可能是有史以来业界分歧最大的游戏之一，同样是权威媒体，有的打出满分，有的打出不及格的分数。游戏发售时，世嘉曾表示他们为《莎木》投入了 350 人和 70 亿日元，销量至少要达到 200 万套才能回本，这几乎是当时 DC 用户总数的两倍（当时美版 DC 才发售 3 个月）。《莎木》最后销量达到 120 万套，是 DC 屈指可数的几款百万大作之一，从软硬件销量比例来说并不低，可惜还是无法填补其巨额的制作成本。

无尽的等待

游戏滩边旧拾

2001 年 9 月《莎木 2》发售时，世嘉已经退出硬件市场。虽然是一款为已死的主机开发的游戏，《莎木 2》并没有偷工减料。已经知道无法将《莎木》故事讲完的铃木裕在游戏中塞入了 3 个章节的内容。游戏以香港为主要舞台，从前作略显灰白的色调变为更鲜艳生动的色彩，画面、场景规模与复杂度都明显提高。游戏剧情从本作才开始进入正题，芭月凉与玲莎花的宿命相逢将故事的节奏从平淡推向史诗感。在游戏的最后，玩家来到了桂林，这才知道“莎木”是莎花家门前的一棵树，莎木繁花盛开的时节，一个有神秘力量的女孩降生，于是她的父母为她取名“莎花”。最后那一幕，用七星剑与凤凰镜启动开关，墙壁上出现龙凤图案时，我们能感觉到一个史诗正在诞生——可惜一个本该精彩无限的故事就在此处戛然而止。铃木裕只为玩家讲述了不到三分之一的故事，剩下三分之二的悬念永远折磨着《莎木》的粉丝们。

2001 年世嘉在日本推出了《莎木 电影版》，这是将游戏中的剧情画面按照时间顺序剪辑成一部电影，其中的战斗场面是由当时的《莎木》高手们操作。电影总时长 90 分钟，后来在 Xbox 版《莎木》发售时由微软推出了 DVD 版。当时微软与世嘉签署了独家发行协议，微软获得了多款 DC 游戏的 Xbox 移植独占权，其中就包括《莎木 2》。之前《莎木 2》的 DC 版并未在北美发售，一些狂热玩家只能上网从国外购买欧版。微软此举获得了不少 DC 迷的喝彩。在 Xbox 初期，世嘉与微软关系亲密，玩家都期待着能在 Xbox 上等到《莎木 3》。2003 年 1 月，《莎木 2》Xbox 版移植负责人石川真接受 NextLevel 网站采访时透露，《莎木 3》已经在开发中，而且将会是一款 Xbox 游戏，他还向 Xbox 玩家保证：“我想对大家说：敬请期待 Xbox 上更多的《莎木》游戏。”当时网上甚至出现了真假不明的所谓《莎木 3》开发中画面。从种种迹象来看，《莎木 3》开发项目至少肯定启动过，AM2 官方早在 2001 年 11 月就表示要继续开发《莎木 3》。之后发生了什么外人不得而知，可能与世嘉和微软之间关系的淡化有关，又或者是因为铃木裕与世嘉管理层关系不合。2002 年后，铃木裕虽然人在世嘉，但不再参与任何家用机新作，就连《VR 战士 5》也是交由他人制作。铃木裕离开了 AM2，带领一个叫做 Digital Rex 的神秘新部门，而整个 AM2 也随着世嘉的重组失去了昔日的光环，以名越稔洋为代表的家用机游戏开发后起之秀们成为世嘉的新代表人物。铃木裕渐渐被世人淡忘。



玩家依然对《莎木》念念不忘，苦苦期待剩下的十几章剧情。之后数年曾零星地传出一些《莎木 3》的消息。Digital Rex 的成立对外界公布时，有细心的玩家发现世嘉将《莎木》的商标转到了该部门旗下。铃木裕在 shenmue.com 的一篇访谈中说：“不断有粉丝要求我们开发续作，我目前正准备对该系列采取某种行动。”2005 年 8 月，Kikizo 网站声称《莎木 3》将会是前两作的合集，同时将剩余的故事浓缩后全部呈现给玩家，而且这将会是一款 PS3/X360 的高清游戏。然而这则消息与很多网络传闻一样不了了之，后来 Kikizo 改口说：“《莎木 3》是一个值得忘记的游戏。”这段时期玩家至少还有盼头——在 2004 年 8 月，一款令人意外的作品公开，那就是轰动一时的《莎木 Online》。世嘉在 2004 年 6 月于上海成立分公司，其目标就是将《莎木 Online》打入中国。获得《莎木 Online》代理权的是天图公司，当时的传闻是代理费 500 万美元，授权时间 3 年，在此期间天图还要交给世嘉至少 2000 万美元的收入分成，也就是说总费用超过 2500 万美元。游戏的实际开发商并非世嘉，而是韩国的 JCE 公司，铃木裕挂上了“总制作人”的头衔，但他对游戏开发的实际参与程度令人怀疑。



久未露面的铃木裕在 2004 年 11 月的“天图战略 2005”发布会中亮相，并宣布《莎木 Online》完成度已经达到 50%，预计可于 2005 年春季内测，5 月公测。迷恋中国文化的铃木裕对《莎木 Online》颇为热心，自称参与了不少游戏细节的制作。可惜在 2005 年局面急转直下，三方合作模式暴露出诸多问题。据称 JCE 在 2005 年 5 月就取消了《莎木 Online》，之后世嘉将游戏交给了台湾的一家工作室，而拥有该作一半知识产权的 JCE 与世嘉之间产生了争执。结果版权问题还没搞清楚，世嘉中国已陷入经营困境，《莎木 Online》从此没了下文。

根据世嘉的规划，《莎木 Online》的投资金额之高应该足够用来开发一个《莎木 3》。尽管在这款网络游戏中号称会有原作角色的全面登场，而且会有相当深入的剧情描写，但玩家更关心的是那剩下的十余章故事。随着《莎木 Online》的悄然取消，以及《莎木 3》传闻的破灭，玩家的希望再次落空。每年都有大批绝望的玩家们向世嘉联名请愿，最著名的一次请愿活动是英国 BBC 电视台在 2006 年 10 月向广大玩家发起，该台电玩节目 VideoGaiden 主持人 Rab Florence 说：“这是一次终极的请愿活动，要求

将铃木裕几年前开始讲述的精彩故事补完。通过VideoGaiden的影响力，以及英国广播公司的力量，以及世界各地玩家的支持，我们怎么可能失败？我们想要什么？我们要的是结局。我们希望把芭月凉的故事讲完。”

可惜就算是BBC也没能让世嘉改变主意。在《莎木Online》之后，《莎木》再次陷入沉寂。时光荏苒，一晃又过了5年。在2010年10月，《莎木》重出江湖。

在《莎木街》的发布会上，有记者问铃木裕《莎木》的总共16章剧情究竟作何打算。铃木裕回答道：“《莎木》给人以史诗般的宏伟感觉，制作这种规模的游戏需要充分的准备。我想按照过去的规模制作三代，玩家对此的呼声也很高，甚至有几万人联名的请愿。我希望负起对这个系列的职责。”

《莎木街》可以说是《莎木Online》计划的借尸还魂，由于是在日本运营的游戏，因此是以《莎木 一章 横须贺》为背景。游戏的开发规模比《莎木Online》小得多，是一个小投资的社交游戏。该作的开发商是铃木裕在2008年11月成立的YS Net，这家公司的成立时间正是坊间传出铃木裕已经离开世嘉之时，只不过在《莎木街》公布之前外界对它的存在浑然不知。《莎木街》与世嘉完全无关，运营商是Sunsoft，游戏先推出手机版，然后再出PC版。铃木裕承认，这是个小本经营的游戏，希望在无需耗费太多资源的情况下，让大家回顾《莎木》的世界观。虽然系列死忠们对于《莎木》沦落为廉价社交游戏深感痛心，但是也对该作之后铃木裕的下一步举动产生期待。



在2010年11月2日开张的YS Net官方网站中，铃木裕的留言中写道：“我喜欢的东西有：汽车、摩托车、钟表、红酒、油画、桌球……因为某种原因，游戏并不在其列。并不是因为我不喜欢游戏，只是我更喜欢现实，结果没有时间玩游戏。不过我喜欢创作，创作时就是最大的享受，总是会有新的发现。我想为玩家提供超越游戏约束的快乐，以及新的游戏元素。制作游戏很有趣，但是看到人们玩自己创作的游戏时的快乐反应更加美妙。所以我无法停止制作游戏。”

但愿，无法停止制作游戏的铃木裕将他毕生的杰作补完，给自己的职业生涯，也给全世界的《莎木》迷一个完美的答案。

铃木裕的神隐

铃木裕是个嗜酒之人，这表现在很多方面——如果你看过他的签名，可能会注意到那“YS”两个字母组成的形状就像一个酒瓶。在东京，有一家铃木裕最喜欢的餐馆，他是那里的常客，也是店家最尊贵的客人之一，在他们的酒窖里，就有专门为铃木裕保存的红酒。可能每一位嗜酒之人的内心，都或多或少地有点豪迈奔放之情。铃木裕的外表温文尔雅，而他的作品却有着日式游戏中不多见的狂野激情。他的游戏也是在对作品本身全情投入的艺术精品。为了真实把握中国武术的精髓，他曾多次到中国进行武术取材，他曾被少林七星拳打伤肋骨，曾被八极拳打得满地打滚。为了制作《法拉利355挑战赛》，他用600万日元租下著名的富士SPEEDWAY赛车场，用多辆装有重力加速度测试仪的法拉利跑车实地测试。

十几年前，当世嘉还是一家硬件厂商，当SS比N64还要畅销，那时在日本游戏业界最受尊敬的两位宗师级人物当属宫本茂与铃木裕。宫本茂是家用机行业首屈一指的制作人，而铃木裕在街机行业几乎是神一般的存在。宫本茂对游戏产业的影响力表现在他神奇鲜活的想像力，以及在各种游戏机制方面的开宗立派。而铃木裕代表的是街机游戏的典型，让玩家在最短的时间内感受最大的乐趣，简单、刺激是他的主要作品特色。如果说宫本茂代表的是“探索派”，那么铃木裕则是代表“肾上腺素派”，那是在欧美成年玩家中更受欢迎的游戏流派。铃木裕代表了世嘉最辉煌时代的作品特色，代表了世嘉对游戏快感与尖端技术的追求，他为世界带来了第一款3D赛车游戏（《VR赛车》），开创了3D格斗新潮流（《VR战士》），创造了光枪游戏最辉煌的年代（《VR战警》）。他代表了世嘉最拼搏进取的年代。



这位将大半生奉献给街机业的宗师，在他职业生涯的末期转向了家用机。他的作品风格突然转变，用他酝酿多年的设计创意与70亿日元的投资创造了他的最后一个伟大成就——《莎木》。

《莎木》也许是商业上最失败的游戏之一，但也是最令人尊敬的游戏之一。它开创的“沙箱式游戏”类型成为新世纪最重要的游戏类型之一。虽然在《莎木》失败后，铃木裕似乎因为其造成的巨额损失而降职，并从公众的视线中淡出。但是从游戏这种媒体形式的发展以及艺术贡献来说，《莎木》绝不是铃木裕职业生涯中的污点，而是一个具有先锋意义的开拓者。铃木裕对世嘉与整个游戏产业的贡献不应被遗忘。

铃木裕本人对于自己在游戏历史上的地位并不自谦。在《莎木》美版发售十年后，前《EGM》杂志著名编辑James Mielke几经寻访，终于在几位原AM2职员的帮助下约到了铃木裕。在他最喜欢的那家饭馆里，铃木裕笑着对James说：“如果宫本茂是游戏之父，那么，我认为我应该算是游戏之母。”

这是自从《VR战士4》发售后的5年多时间里，铃木裕难得的一次访谈。之所以再次露面，有很大一部分原因是为了给网页游戏新作《莎木街》造势。虽然《莎木》的史诗可能永远没有机会讲完，但是我们至少可以用另外一种轻松的形式，缅怀那段逝去的美丽岁月……

业界最先端技术

从军用设备到《VR 战士 2》



记者（以下简称“记”）：能说说你是怎么进入游戏开发行业的吗？

铃木裕（以下简称“YS”）：我接触的第一款游戏是《Pong》。我记得玩《Pong》时的情景，还记得玩过《太空侵略者》，真的很好玩。那时我在上中学，坏孩子们经常在街机厅里晃荡、玩游戏。当时游戏的社会形象很差——是那种见不得光的形象。我还记得《铁板阵》，它的画面不错。

我从1983年加入世嘉。当时电子游戏是“妈妈们的天敌”，因为孩子们会玩得忘记学习。我希望消除这种现象，让大家不会说起游戏就想到一群坏孩子抽着烟，聚集在黑暗的房间里玩游戏。我希望赋予游戏光明的形象，从黑暗的角落搬到富丽堂皇的地方。但首先要改变消费者，那些在黑暗角落玩游戏的人永远都是在黑暗的角落玩。我们要吸引那些在华丽场合玩游戏的人，换句话说，我要开拓游戏的新市场。

所以我开发了第一款游戏，叫做《Hang-On》。在这款游戏中，玩家要骑到摩托车上，在所有人面前玩。这是全新体验，面向新的市场。有人对我说大家不会玩这种游戏的，因为日本人太害羞了。结果所有人都喜欢玩，就连穿着裙子的女孩子也不例外。这样，街机厅变成了一个更有活力的场所。

记：我想这就是你和宫本茂的区别吧。虽然他也是从做街机开始，比如《大金刚》，不过只有一个摇杆和一个按键。你的游戏都是那种大型体感式的。

YS：宫本茂和我的区别在于，他将同一款游戏不断深入挖掘，比如“《马里奥》系列”，而我喜欢做不同的游戏与概念。我不喜欢做相同的事。对于硬件同样如此，我喜欢改变我所做的硬件。

记：您的团队，也就是世嘉 AM2 为什么能如此鹤立鸡群，做的总是世嘉最强大的硬件，而且通常也可以说是整个业界最强的游戏硬件。是硬件启迪了游戏，还是为了想要实现的游戏而开发硬件？

YS：我首先会思考想要开发什么样的游戏。但是用世嘉当时的游戏基板总是无法实现，所以为了做出那样的游戏，世嘉不得不为之开发硬件。（笑）

记：在为世嘉开发的硬件中，你最喜欢的是哪个？

YS：也不能说是最喜欢的，不过《VR 赛车》和《VR 战士 2》的硬件是我记忆最深的——也就是 Model 1 和 Model 2 基板。那是最早能处理 3D 画面的硬件，我全程参与了它们的开发。Model 2 的芯片来自军用设备 Lockheed Martin，也就是通用电气航空航天部门的材质制图技术。当时为了使用那款芯片花掉了 200 万美元，它本身是一款价值 3200 万美元的飞行模拟设备的一部分。我把它改造成游戏用途，成本缩减到 5000 日元，否则就没人买了。正是因为这次的成功，才能为《VR 战士 2》的角色贴上贴图。

记：和 Lockheed Martin 的人谈判不容易吧？他们过去接的都是军方的单，而不是游戏开发商。

YS：是很难。他们说会把它改造得很便宜，但是他们对便宜的概念是降到十分之一的价格，也就是 20 万美元。而世嘉总裁希望的是 50 美元，虽然很难，但是我们实现了。当时我说要把这技术买下来做游戏时，世嘉的所有人都高度怀疑。当时通用、CRC 与 Evans & Sutherland 是 VR 模拟技术的三巨头。而随着苏联的解体，政府在军用设备上的投资不像过去那么慷慨了，所以那些公司要去寻找新的收入来源。

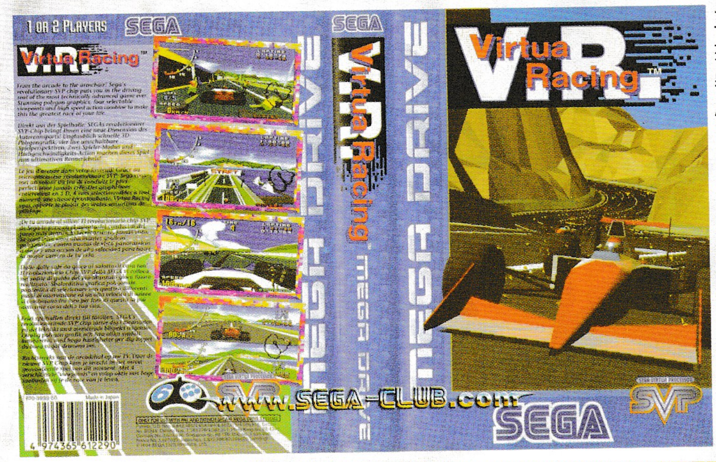
记：你为什么如此执着于 3D 呢？您的赛车游戏《Power Drift》不就是用 2D 点阵图模仿 3D 吗？而《VR 赛车》却成为第一款使用多边形的赛车游戏。

YS：我的游戏设计总是把 3D 放在第一位，一切都是为了 3D 而计算好的，包括位置、大小和缩放比例等。我总是希望挖掘硬件的最大性能。当时开发硬件、为该硬件制作游戏，以及游戏的上市销售，总跨时只有一年。

3D 时代拓荒者

蛮荒时代的艰难摸索

我们一直在开发新 CPU。当时还没有调试器，最新的硬件经常因为充满 BUG 而无法运作。调试器出来后，调试器本身却充满 BUG。我还得给调试器除错。而且新硬件还没有现成的数据库和系统可用，这一切都要自己做。真是个很艰难的过程。



记：现在开发者有各种工具软件和素材库可用，还有现成的游戏引擎，应该轻松许多吧？

YS：是啊，我认为现在的开发者轻松多了。过去我就认为家用机的开发者轻松很多，因为主机一般 5 年内都不会换，所以有素材库与调试器可用。对于街机，举个例子，我往内存里面写入“100”，当我接着要将它读出来时，得出的却不是“100”。你要找到几个进入内存的位置，然后再找到另一个位置才能读出原来的信息。与现在相比不同的另外一点是，有种编程语言叫做 C 语言，当时如果用 C 语言编程完全行不通，因为它太慢了。

记：是啊，所以经验丰富的人都用汇编语言。那样才能发挥硬件的最大性能。

YS：和现在不同，C 语言当时真是太慢了。我用的最快的语言比当时的 C 语言快 200 倍。不过总的来说 C 语言的标准化对游戏开发是件好事，就像手动档汽车变成自动档是件好事一样，司机可以专注于驾驶了。

记：您对游戏设计的变化如何看待？您是汇编时代过来的，硬件是为了那种短暂的游戏体验而开发，比如《VR 战士》和《梦游美国》，一般游戏时间只有 15 分钟。而在这个主机技术标准化的年代，开发者们就可以更专注于建设游戏世界与游戏机制，就像您开发《莎木》时一样吗？

YS：对于街机，游戏、硬件与街机筐体的设计都是一体的。问题是业界太关注画面的进化，华丽的画面等于高质量，但是开发这些游戏太昂贵。所以我们不应被硬件所约束，而是围绕游戏。应当用创意让游戏有趣，而不是只看画面。玩家其实早就意识到这一点了，所以就有了社交网络游戏的流行。

缔造莎木

“我已改变整个行业！”

记：现在回过头来看，我们才知道《莎木》对业界有多大的影响，可能比您的任何游戏影响力都大。它不仅为世嘉自己的《如龙》奠定了基础，也为《横行霸道》或者其他任何沙箱游戏开路。《Hang-On》是驾驶摩托车，《After Burner》是开飞机，《莎木》则是一切皆可。现在很多游戏都在拓展这种类型，你对此怎么看？



YS：我认为这是好事，我很高兴。自从1983年进入世嘉，我一直在做体感游戏，而这成为业界的趋势。这是我的第一个影响力。第二个是从2D进化到3D画面。我想那时我的影响力从已经相当大了。然后是《莎木》，《莎木》改变了《最终幻想》和很多其他游戏。所以，虽然游戏产业只有40年的历史，我感觉我所做的事已经改变了整个行业。这是对我的事业的证明，我很高兴能做出对业界有重大影响的游戏。

记：如果今天让你来做《莎木》——不是《莎木3》，而是开发原作的另一个机会——你会做出哪些改变？比如你是否会用虚幻引擎，还是一切从头做起？

YS：《莎木》最难的地方是在它之前并不存在任何相似的游戏。人们总是没那么容易领会新鲜事物。我的团队要做的是仅存在于我脑中的东西，让他们明白我想做的东西就花了很长的时间。而今天已经有很多类似于《如龙》的游戏，要向团队表达我要做的东西就容易得多了。至于使用什么引擎就是次要的了。

记：我玩游戏是为了做在现实中做不了的事。你会不会觉得游戏已经变得真实过头了？假如让你做《莎木3》，你还会用过去一样的方法，让它变得超级真实，还是采用另外一种方法？

YS：《莎木3》的概念早就存在了……（笑）《莎木》与《莎木2》的世界是向外延伸的。比如在原作中，所有用于对话的数据里面，主角们的对话占了20%，剩下80%是主角之外的人物。而《莎木3》的世界不是向外延伸的，很多对话都是主角们之间的，莎花的对话特别多，是一些更深入的对话。这个我不能说太多，不过可以举个例子。

这个例子不是游戏中实际存在的，是用来说明什么叫更深入的对话：当莎花与芭月凉在家中时，莎花会问凉要不要喝点茶或者咖啡，然后玩家选择一个答案。或者莎花会问凉一个问题，比如：“猴子、狗、猫和小鸟四种动物过河，你只能带三种，你会丢下哪一种？”然后玩家要选择其一。莎花会问很多很多这类问题，然后玩家的选择会被记录下来，并影响到与其他角色的关系。这就像性格测试一样。比如选择丢下猴子的玩家就比较倾向于抛弃妻子。

《莎木》秘辛

从电话线到手铐

记：下面这个问题是问平井武史的。对你来说，制作“《莎木》系列”最难的地方是什么？

平井武史（以下简称TH）：我和铃木先生一起工作了4年。和他一起最困难的部分嘛……没有最困难的部分，一切都很难啊！全部！在我的记忆中就没有简单的任务。

YS：他是个很强的程序员，非常聪明，非常干练，很受团队的尊敬。我想对他来说最难的应该是管理，因为人太多了。他是软件部门的头头，我们是一个巨大的团队。他在编程方面没问题，但是管理其他程序员就很难了。

TH：这是实话。在最忙的时候，我手下共87名程序员，我给每个程序员10分钟的问答时间，逐个解答他们需要知道的事。这样一来就花了14小时。

记：铃木先生让你做过的最疯狂的事是什么？

TH：很多内容都没有收录到游戏里。最难的是，它们连在屏幕上显示的机会都没有，比如电话线和手铐。电话线在镜头中是看不到的，但他（铃木裕）坚持要把它做得栩栩如生。我甚至为了电话线做了一段8分钟的视频介绍，结果压根没在游戏里出现。还有就是手铐，因为要把两个独立的角色连在一起。这些只是小细节，但是编程起来极为困难。

YS：只要把手铐做好了，电话线的问题不就一块解决了嘛！毕竟它们在概念上是一样的啊——都是将两端连接起来。

TH：所以我把它给解决了，但是在《莎木》一代里没用着——只在《莎木2》里出现了一秒钟。

YS：平井抓住要点了，但当时电话线看起来就像金属的一样，是硬邦邦的U形线，看着太僵硬了。

TH：不过最后我让它软了下来，还能像真正的线一样伸展。我就不明白干嘛不直接上手机呢？

记：那不是80年代吗……

YS：它比手铐简单多了。我敢肯定。

记：《莎木》最早是在世嘉土星上开发的。除了画面外，转为DC版后还有哪些改变？土星版开发了多久？

TH：6个月，仅编程部分。

YS：我们在土星上完成的东西很惊人啊。现在看来也是难以想像的。

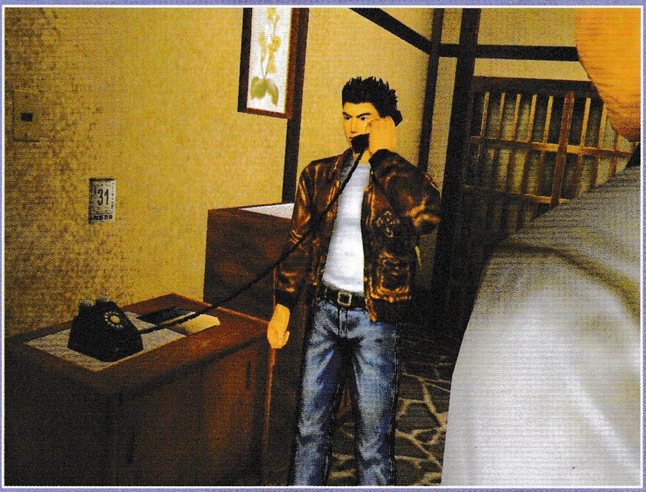
TH：是啊，是很强。打死我也不做第二遍了。

记：为什么从土星转到DC？是因为当时土星快死了吗？还是意识到需要更强的硬件才能将该游戏实现？

TH：是时间问题。土星当时走到终点了。

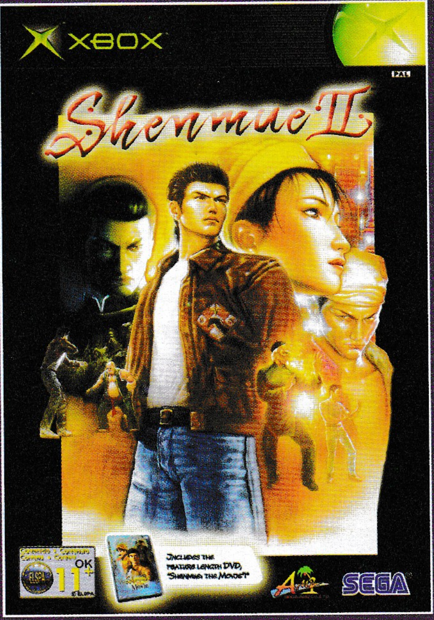
YS：是啊，当时已经到了在土星上推出游戏没有意义的地步。

TH：当时也有个说法是DC能够解决我们想要加入的剑斗系统，所以决定转到DC上了。我们还根据这游戏的需要让主机的设计也进行了相应的调整。



转折点

“硬件时代的世嘉更迷人”



记：我本人认为DC是伟大的主机，它拥有一台游戏机应有的一切。现在来看，你们觉得DC还缺了什么？

YS：我认为它是有完美平衡性的主机。我很喜欢。

TH：要我说如果能读DVD碟就完美了。

记：你对DC停产怎么看的？

YS：那是一段悲情的时期。

记：你认为那是世嘉的重大转折点吗？

YS：把软件时代的世嘉和硬件时代的世嘉比，你会发现开发硬件时的世嘉更迷人。

记：你认为世嘉精神迷失了吗？大川功在世时，他总是坚持继续战斗下去，从自己口袋里拿了几百亿接济世嘉。而当他死后，似乎没人愿意继续为主机之战投资。他的死改变了一切吗？

YS：这是一个商业决定。硬件行业门槛太高。只要你一直有成功的好游戏就能持续下去，但一旦没有那些游戏，就难以为继了。这是一个艰难却必要的商业决定。

记：《莎木2》之后，世嘉发生了不少的变化。世嘉内部的所有“独立”开发团队比如UGA、SmileBit、Amusement Vision、Hitmaker、Overworks等都被整合到统一的开发部门，比如第一开发部、第二开发部等，而你却有自己的部门叫做Digital Rex，这个部门只存在了一段时间，究竟发生了什么事呢？

YS：真的吗？我们和所有其他部门一样啊。我真不记得了。

TH：我想是成立的时间和其他部门不一样，不过Digital Rex没有什么不同。铃木先生的部门名字定下来的时候没有对外宣布，当各个部门开始合并重组的时候才正式成立了。

YS：世嘉AM2收购了CRI（CSK研究所）……啊，我想起来了。世嘉AM2收购了CRI，结果整个团队变得更大了，这导致管理非常困难，因为人更多了。在这种规模的团队里开发我想做的游戏变得很困难，所以我们从中分拆出一个小一点的部门，就是Digital Rex。换句话说，我不想掌管CRI。（笑）

记：我猜《莎木2》之后你是想做《莎木3》的吧，但是因为二代的销量世嘉管理层不让你做？

YS：是的。

记：因为《莎木街》的公布，引起了网上关于《莎木3》的议论纷纷。世嘉欧洲CEO Mike Hayes说：“对于《莎木3》永远别说不可能。”

YS：是的，我们不能说“不可能”。这个话题就涉及到敏感领域了，不过世嘉经常时运不济的，有过好几个艰难的年头。生意难做啊，他们无法承受大作的风险。

记：世嘉经常走在创新的前沿，你有没有觉得这样不公平呢？从使用CD规格，到网络再到高清画面等等，世嘉都没有得到他们应得的商业成功？

YS：是啊，比如音乐游戏，对吧？我想我是最早开发出完整音乐游戏的开发者之一，就是土星上的《安室奈美惠数字舞曲集》，那是最早的3D音乐游戏，根据音乐的旋律按键，那时我就预感跳舞游戏会火。结果它被Konami抄袭了。《莎木》也被抄袭了。Take-Two和其他公司抄袭了开放世界的做法，从中赚了很多钱。好几年后世嘉才出了《如龙》，不过晚总比没有的好。让我惊讶的是，Konami的音乐游戏成功后，他们竟然反过来说是世嘉抄了他们的。

创新者的悲哀

前人种树后人乘凉



记：我发现世嘉对他们的品牌有时太给力，有时又当它们不存在。比如，他们会发展一个很成功的系列，如《光明力量》，然后把它撇下六七年都不管，当大家都把它忘掉了又重新拿回来。有时候他们又把一个游戏系列隔上9个月就推出个新作。他们的节奏很有问题。而任天堂就很会把握节奏，《塞尔达》、《马里奥》等系列的推出速度可以说是不急不慢。另外，你对于“《如龙》系列”在日本的流行怎么看？很多人都认为它继承了《莎木》的模式，稍加修改，使其更符合大众口味。你有没有觉得嫉妒呢？

YS：名越稔洋过去是在我的部门工作。他是电影制片相关专业毕业的，所以可能对于视觉方面更感兴趣。有《如龙》的世嘉显然比没《如龙》的世嘉更有魅力。所以我感谢名越能从我经历的问题中学到东西，并将其回馈给世嘉。这对于世嘉是好事，我非常感激。

记：你认识名越很久了，对于他黝黑的皮肤有何感想？

TH：这个不好说。

YS：他估计经常去那种晒皮肤的美容店吧。可不是公共澡堂里100日元晒一次的那种哦！（笑）

记：那么，说回你未来的计划。不知道你有没有听说过，三上真司的Tango工作室最近被Bethesda母公司ZeniMax收购了，你有没有想过和西方发行商合作没准能拿到开发《莎木3》的资金呢？

YS：这要看谈判的条件了。如果能让我们自由开发，公司来自哪里是无所谓的。我全家搬到美国都行。

后世嘉时代

▶▶▶下一款游戏将对应 Kinect？



记：2002 年以来你就从聚光灯下消失了。我最想问的是，这些年您究竟上哪儿去了？我知道您曾开发了《Psy-Phi》，但是中途难产了。您能说说到底发生什么事了吗？

YS：原因在于世嘉发生了改变，而我的概念无法得到审批。这太令人沮丧了。他们都靠市场调查来预测游戏能否成功了。而对于新作概念，没有市场研究数据能作为预测依据，如果光凭市场调查来做判断，很多概念都没法通过。

对于《Psy-Phi》，我只想做那样的游戏，不知道别人会不会接受。当时那样的游戏可能有点超前，但是我相信业界正朝着适合《Psy-Phi》那种游戏的方向前进。只不过当时太早了。

记：特别是在触摸屏大流行之后。

YS：看看 NDS 就知道，把手指当控制器的时代已经到了。《Psy-Phi》的问题是，在显示屏上划来划去可能会伤到手指。触摸 iPhone 的屏幕和街机屏幕是两码事儿。不过很明显我们在朝着这种游戏方式发展，所以我们会在失败中继续研究。我们会给加个触控笔或者给手指套上点东西以保护皮肤。毫无疑问，我们正朝着电影《少数派报告》中描述的那种技术前进，微软的新技术就和那很像。

记：您认为《Psy-Phi》的概念很适合 Kinect 吗？

YS：我们没准会做个 NDS 版的《Psy-Phi》，当然也有可能是 Kinect 版。它的好处是不会伤到手指。（笑）我认为做成 Kinect 版很好，也许我的下一个项目就是 Kinect 游戏。为了 Kinect 用户应该把游戏做得更简单一些。

记：您认为世嘉被 Sammy 收购之后，新管理层或股东没有意识到您对世嘉的影响有多大吗？

YS：收购一家公司意味着收购这家公司的人，所以我估计 Sammy 收购世嘉之前应该做过功课了。他们会研究公司如何运作，以及公司内部的人事结构。我估计他们应该问过世嘉内部的人，从而了解公司内部的运作，不过具体我也不知道。

尾声

▶▶▶ 过去与现在最喜欢的游戏

记：好吧，接下来随便问几个问题。您真有一辆法拉利 355 吗？

YS：是的，现在还有。

记：您最喜欢的游戏是哪款？

YS：我自己的吗？我想是《VR 战士 2》吧。我记得所有游戏，要选出一个还真不容易。

记：我们一直没谈到《太空哈利》这款重要作品。能说说对它的回忆吗？

YS：有很多回忆啊。当时大家都说 3D 的射击游戏永远不可能好卖，那时只有横卷轴和纵卷轴射击游戏，在《太空哈利》之前从没有过 3D 射击。所以市调部门让我千万别开发那款游戏。我问他们其他游戏为什么不好卖，他们说是因为瞄准的目标太小了。据此，我的结论是要确保玩家能击中目标。所以我做了一个跟踪系统，确保可以射中目标。当目标靠近时，就绝对能击中，但是如果靠得太近，又有可能错过。所以能否击中目标主要取决于时机的拿捏。

这游戏最初也不是我提出的概念。原本的策划文档有 100 页，每一页前后都写着“XX 哈利”——原名我记不大清了。最初游戏是采用真实设定，一架战斗机朝着画面前方发射导弹。但是战斗机做起来比较复杂，所以简化成后来的角色，不过这样一来又失去了原来的冲击力，结果我们就改成了科幻游戏，加入了奇幻元素。结果原设计文档中惟一沿用下来的就是“哈利”这个名字了。

记：原设计师真可怜。

YS：原设计师的名字叫 Ida，他的头很大。所以游戏中出现了岩石大头怪，名字就叫 Ida。



记：现在你最喜欢的游戏是什么？

YS：任天堂的《朋友聚集》。这游戏太棒了。《动物之森》也是个很好的游戏，那是又一个受《莎木》影响的游戏。是的，《朋友聚集》很棒，很适合小孩。

记：这是否意味着作为一个游戏设计师，您的品位随着年龄的增长而变化了呢？

YS：对游戏来说首先最重要的是要热卖，否则公司就不会接着做那种游戏了。而在热卖的同时，还要有好的影响力。《朋友聚集》的优点之一是它对孩子们有很好的影响，而且与《莎木》一样，它将日本文化推向世界。《莎木》是基于日本和中国，游戏中融合了两种文化的很多优点。对于欧洲和美国的玩家，玩《莎木》就像走进了异国的领土，到了一个不同的文化。所以必须准确刻画日本，告诉人们日本是什么样的。世界各地的人们通过《莎木》看到并了解日本文化，这非常重要。

记：最后一个问题。很多年前，有个报纸广告上出现了《VR 战士对铁拳》，当时这个创意有做成游戏的打算吗？您认为《VR 战士对铁拳》合适吗？如果不合适的话，您会选择哪个系列呢？

YS：很早以前我们确实做过《VR 战士》与《铁拳》角色的宣传。作为一个引起大家关注的广告，我想它是非常成功的。但那不是我的风格，我不喜欢把游戏混杂起来。我是个纯粹主义者。我认为只有在想不出新创意的时候才会出此下策。



家用机平台的枪械射击游戏，大致可分为FPS（First-Person Shooter，第一人称射击）和TPS（Third-Person Shooter，第三人称射击）两大类别，前者以强悍的图形技术和临场感取胜，后者则具备更出色的动作设计和策略元素。在PS3和X360出现前，这两大游戏类型一直是PC玩家的至爱。而在今天，FPS和TPS已经成为了主机平台炙手可热的游戏类型。十余年的发展历程不但改变了两大类型的制作思路，也改变了它们所赖以生存的土壤。本文将从两大产业的创世之初开始，透过早已风干的历史，追溯变革的来龙去脉。

文 Jackpot 编 胜负师 美编 NINA

血与火浇筑的传奇

——TV枪械射击游戏编年史

开天辟地的3D之神

《德军总部3D》&《毁灭战士》

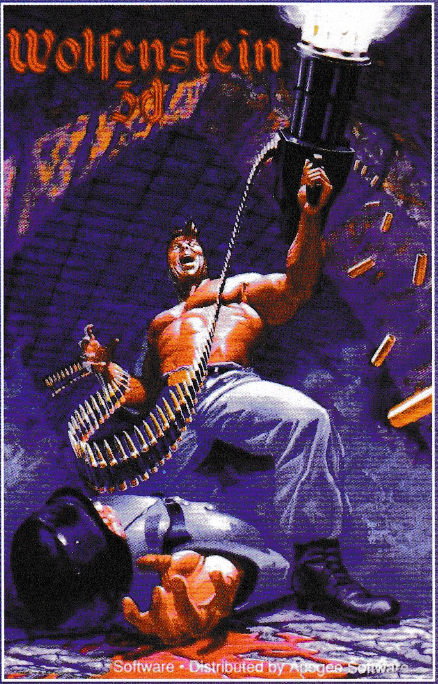


1992年，美国德州一家名不见经传的游戏公司id software推出了震惊业界的《德军总部3D》（Wolfenstein 3D），拉开了FPS产业的序幕。《德军总部3D》并非历史上首部采用主视角的射击游戏，之前在街机上就已经出现过《终极战区》等大量使用矢量图形技术的3D作品。与充满点线图形，需要玩家发挥空间想像力"脑补"画面的《终极战区》相比，《德军总部3D》的图形技术更加完善。id的主程序员约翰·卡马克（John Carmack）巧妙利用了射线追踪算法，通过拉伸缩放的材质贴图，在不具备多边形处理能力的设备上实现了真实可信的立体图像，让广大玩家第一次体验到了3D世界的无穷魅力。

《德军总部3D》的视觉效果在当年可谓惊为天人，但这部作品并非完美无缺。游戏中只有墙壁是由贴图构成的，天棚和地板都是一大片干巴巴的色块；建筑物的拐角永远都是90度，场景结构没有Y轴（所有房间都处于同一高度）。受限于此，《德军总部3D》的地图设计相当乏味，很多玩家将其戏称为"3D血腥版《吃豆人》"，也不无道理。在一年后推出的《毁灭战士》（Doom）中，卡马克修正了这些为人诟病的缺陷。《毁灭战士》首次引入了高度差和模拟光照的概念，画面所有元素全部由材质贴图构成，关卡结构更加多变，敌人种类也更加丰富。《德军总部3D》的敌方是秘密基地中的纳粹匪徒，而《毁灭战士》中追杀主角的则是来自地狱的魔鬼军团，凶残程度自然有增无减。



除了技术方面的进步外，id还为游戏的设计带来了一场革命。主角初始状态下只有一把手枪，需要通过搜寻地图来获得更强力的武器；玩家在关卡中不停地奔跑、击毙敌人、拾取弹药、获得钥匙、开启闸门、找到出口并最终过关，中途还可以获得放置后备弹药的弹夹、回复HP的急救包、保护身体的护甲……



这些被很多 FPS 沿用至今的设定，便是 id 首创的。此类游戏模式，在今天被归类为“拐角式”FPS——玩家游荡于大量狭隘的室内房间中，在下一个拐角处等待着他的不是弹药补给，便是狰狞的敌人，在找到出口之前，主角所能得到的只有片刻的安宁，逃离噩梦的惟一方式便是杀出一条血路，直至通关。上世纪 90 年代的大部分 FPS 游戏遵循的都是这套设计思路。在“FPS”这个词汇尚未诞生的年代，人们干脆将此类作品统称为“Doom-Like”游戏，足见 id 的影响之深远。除了精彩的单人模式外，《毁灭战士》还为 FPS 引入了联机概念。作为史上第一部支持局域网通信的游戏，《毁灭战士》支持最多 4 人的死亡竞赛模式，疯狂的玩家在大学和公司的电脑室里杀的天昏地暗彻夜不归。《毁灭战士》不但阻塞占用了大量办公网络的流量，还贪婪地抽取了无数员工的工作时间，英特尔、微软、麻省理工大学在恼怒之下出台了“工作时间不得玩《毁灭战士》”的明文规定。约翰·卡马克得意洋洋地在公司的新年的发言稿中写道：“《毁灭战士》是造成全球生产力下降的罪魁祸首”。

在推广《德军总部 3D》时，id 采用了颇为前卫的共享软件策略。游戏共分为六大关卡，其中第一大关是完全免费的，玩家若对游戏满意，便可以汇款给 id 获得完整版本。《德军总部 3D》的共享版发布后流传一时，数以千计的 BBS 竞相转载，全球各地的游戏迷将其拷贝到网络和磁盘中互相交流，一年后采取相同营销策略的《毁灭战士》也获得了成功。截止 1995 年末，《毁灭战士》在全球的装机量已经超越了微软烧了 5 亿美元推广的 Windows 95，震惊的比尔·盖茨甚至考虑过收购 id，让“《毁灭战士》系列”成为 Windows 95 的独占作品，以此提高操作系统的销量。在共享软件方面，id 并非游戏界第一个吃螃蟹的勇者，但凭借这套策略大获成功的第一部作品正是《德军总部 3D》。此后，共享策略便被游戏界



广泛接受，令大量中小型游戏工作室脱颖而出。虽然今天这种发行模式在游戏界早已消失殆尽，但厂商通过发布试玩版吸引玩家的宣传手段，也可视做共享策略的一种衍生。

《毁灭战士》的零售版销量超过 150 万，但 id 从这部作品中获得的利润却不仅于此。对技术拥有绝对自信的约翰·卡马克在《毁灭战士》发布后，将游戏引擎收费授权给大量游戏开发商。技术力不济的工作室，可以用购买 id 的引擎授权，省去大量前期底层开发的时间和费用，多快好省地开发出画面出色的优质大作。在 90 年代，id 一直掌握着最尖端的图形技术，其引擎授权业务也相当火爆，直到十年后《毁灭战士 3》导致的战略性失败才让约翰·卡马克被宿敌 Epic 赶下了 3D 世界的王座，当然，这是后话了。

id 的引擎不但被游戏开发者广泛使用，就连玩家也从中收益颇丰，MOD（Modification，游戏修改）便是约翰·卡马克一手孕育的产物。id 在推出《德军总部 3D》时，并未对其游戏资源进行加密，反而公布了大量关键数据，鼓励用户对其进行修改。一年后的《毁灭战士》则更进一步，通过使用控制台调用“.wad”文件，玩家可以轻松将 MOD 内容导入原版游戏中，大量非官方编辑工具和出色的 MOD 关卡如雨后春笋出现在了网络上。花样百出的 MOD 不但令《毁灭战士》经久不衰，还衍生出了无数庞大的游戏业余开发社团。很多今天在 FPS 领域呼风唤雨的知名制作人，在上个世纪便是《毁灭战士》的 MOD 高手。《毁灭战士》不但是 FPS 普及的第一功勋，更是很多欧美从业者步入游戏界的启蒙导师，其创造的潜在价值难以估量。正是看中了 MOD 蕴含的惊人能量，90 年代大部分 FPS 厂商都对民间修改抱着相对宽容的态度，由此诞生了不少佳话——风靡一时的《反恐精英》便源于《半条命》的一个民间 MOD。

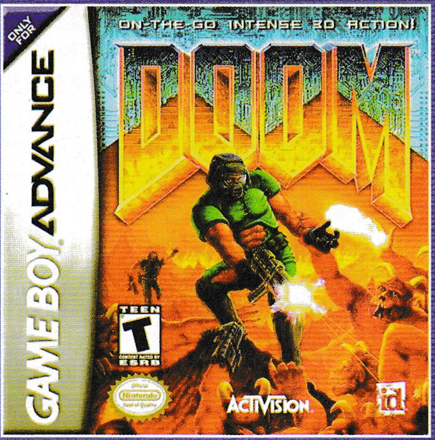
与 id 相随的并不只有金钱和荣耀，质疑与批判自 FPS 诞生的那一天起就从未停止过。德国法院将《德军总部 3D》定为违禁品，认为游戏

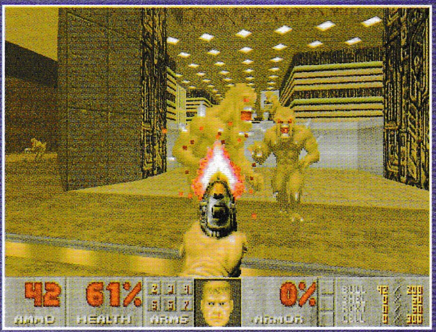


中随处可见的希特勒肖像和纳粹标志是对法西斯主义的宣扬。而《毁灭战士》尸横遍野的游戏画面和充满恶魔崇拜的美术风格也遭到了人权组织和宗教团体的指责。两场震惊全美的校园枪击案家属则干脆将 id 告上了法庭，他们认定《毁灭战士》是导致流血惨剧的罪魁祸首。然而经历了如此多的风波之后，id 却依然我行我素，高举暴力大旗，引领 FPS 产业向前发展，似乎对社会公众的非议毫不在乎。正如其公司名称所暗示的精神内涵一样（“id”代表佛洛伊德精神分析学中的“本我”，指人类最原始的生命本能，没有任何是非道德观，无条件地按照快乐准则寻求自我满足和心理刺激），id 的作品在多年来一直以简单、粗暴、爽快而著称，这也是很多玩家对其痴迷的根本原因。

约翰·卡马克被誉为“3D 之神”、“FPS 之父”，绝非浪得虚名。《毁灭战士》对 FPS 游戏的贡献，在某种意义上甚至超过了《超级马里奥》对动作游戏的启迪——id 不但创造了 FPS 产业最初的根基，还制定了很多沿用至今的游戏模式和商业规则。《毁灭战士》成为了欧美游戏开发者的圣经，它所代表的先进技术和草根文化，至今依然激励着无数从业人员的斗志。

由于《德军总部 3D》和《毁灭战士》采用射线追踪算法运算场景，即使是缺乏 3D 多边形运算能力的游戏主机，只要支持简单的图形缩放，便足以构造简单的 3D 画面。这两部作品的足迹遍布 SFC、GBA 等主流家用机。在今天的 XBLA 和 PSN 的下载板块中，玩家也可以找到这两部经典名作的身影。然而，id 在家用机引发的反应，完全无法与 PC 平台上的滔天巨浪相提并论。《毁灭战士》完成了 FPS 产业在 PC 的启蒙，而这一游戏类型真正被 TV 玩家所接受，则是 4 年后另一部杰作的功劳。





主机FPS先锋

《007黄金眼》





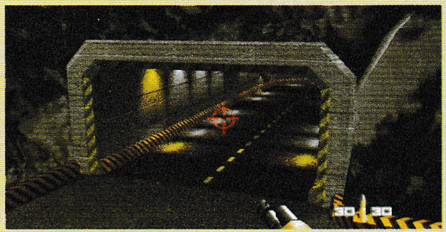
90年中期，3D技术浪潮席卷了全球游戏界。世嘉与Namco推出了带有尖端3D技术的街机基板，PS和SS等主流家用机也具备了多边形运算能力。PC游戏方面，1996年id推出的《雷神之锤》(Quake)首次抛弃了沿用数年的射线追踪算法，使用真实的3D多边形搭建场景，配合强大的Voodoo加速卡，这部游戏的画面之强悍堪称前无古人。一年后的《雷神之锤2》对前作的游戏画面和联网模式进行了强化，并改进了操作模式，奠定了现代PC FPS的标准。而在主机FPS领域，来自任天堂阵营的爱将也在悄悄孕育着一场新的革命。

Rare，这家来自英格兰的工作室规模虽不算大，却拥有着令人惊叹的技术力。16位机时代，Rare的《超级大金刚》凭借CG渲染令SFC具备了匹敌PS的剽悍画面。《超级大金刚》的全球销量高达900万，在SFC游戏中仅次于宫本茂的《超级马里奥世界》。但为了开拓市场，任天堂需要的不仅是老少皆宜的平台游戏，还有更多符合高龄玩家口味的硬派大作。MD时代，世嘉在北美推广的高端宣传策略和大量硬派游戏抢占了不少份额，令任天堂痛苦不堪。为了吸引高龄玩家的注意力，任天堂采取了一系列商业措施。1995年，一向主张发展自有品牌的任天堂却出人意料地购买了最新007电影《黄金眼》的游戏改编权，开发工作自然落到了技术力强劲的Rare手中。

在《黄金眼》开发初期，Rare原定在SFC推出一款轨道光枪射击游戏，画面则采用类似《毁灭战士》的伪3D算法。然而此时SFC已经濒临入土，任天堂将全部资源集中在了新主机N64上，《黄金眼》随之转移了开发平台，变成了一部真3D画面的FPS。由于Rare的主力人员忙于《班卓熊大冒险》和《超级大金刚64》，分身乏术，因此公司高层将《黄金眼》交给了一批经验匮乏的新手。游戏开发工作就这样在磕磕碰碰中缓慢前行，发售日也数度跳票，最终定为1997年秋，就连Rare自己也对这部在电影上映两年后才姗姗来迟的改编游戏能否取得成功而充满怀疑。出乎所有人意料的是，《黄金眼》发售后获得了媒体和玩家的如潮好评，Rare这群敢打敢拼的可畏后生，凭借2年的艰苦开发，缔造了一部传世经典。

从PC的《雷神之锤2》开始，键盘鼠标就成为了FPS操作的标准配置。主机FPS游戏若想大获成功，必须拿出一套可以与PC匹敌的成熟操作方案。N64手柄的类比摇杆能够实现比十字键更加细腻的操作，作为“射击键”的Z键则位于手柄底部的中央位置。与其他功能键相比，N64手柄的Z键在按下时有一段较长的行程，与现实中的枪械扳机十分类似，配合手柄振动，甚至能让玩家产生手枪射击的错觉。《黄金眼》首创的类比摇杆调整视角、C按钮移动角色的操作模式，成为了N64平台FPS游戏的标准方案。时至今日，无论是PS还是Xbox系手柄，双类比摇杆+振动都已经成为了标配功能，这套配置在很大程度上是受《黄金眼》和N64主机的影响。除去合理的键位和舒适的手感，《黄金眼》还首创了辅助瞄准系统，弥补了摇杆在举枪射击时笨拙的位移，大大增强了操作的流畅感。与具备完善网络系统的PC相比，90年代的家用机并没有强大的联网功能。但《黄金眼》凭借N64强悍的3D机能，首次实现了四人分屏对战，丰富的模式和流畅的画面丝毫不逊色于PC的同类作品，更将FPS对战从书房中的个人爱好变为了客厅的多人娱乐。

《黄金眼》超前的设计思想不但奠定了主机FPS的标准，甚至还影响了PC平台的FPS作品。与《毁灭战士》等荒诞风格的游戏相比，《黄金眼》的场景不再是虚幻的宇宙飞船或异形魔窟，而是真实可信的军事基地，现实化的关卡设计增强了玩家的带入感，也让游戏性得到了飞跃性提升。《黄金眼》是第一部带有明确剧情和任务制度的FPS游戏，玩家在游戏中的过关目标不再是简单粗暴地全灭敌人，而是需要充分利用手头的各种高科技道具来完成作战计划。多个可选难度和丰富的隐藏要素让《黄金眼》的单人战役模式具备了极高的耐玩度，其设计思路被《荣誉勋章》等后辈之作广泛借鉴，深入人心。





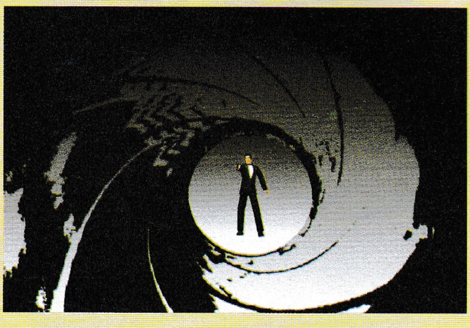
《黄金眼》的全球累计销量高达800万，堪称家用机FPS市场的霸主，直到十年后，这一惊人成绩才被微软的《光环2》所超越。然而，尽管获得了如此巨大的成功，Rare却失去了继续开发《007》游戏的机会。从《明日帝国》开始，EA买断了007的改编授权（2006年后的007版权则归Activision所有），任天堂只得自寻出路。以日本的科幻名作《攻壳机动队》为灵感，Rare在2000年推出了电子朋克风格的FPS新作《完美黑暗》(Perfect Dark)。作为《黄金眼》的精神续作，《完美黑暗》在系统上的最大进步在于强化了辅助瞄准系统。《黄金眼》的辅助瞄准只有在近距离才能发挥作用，很多疲于手动远程瞄准的玩家干脆选择了手持AK一路血拼的野蛮打法，严重违背了制作者的初衷。《完美黑暗》将辅助瞄准变为“可见即锁定”，只要出现在玩家视野内的目标，便会被系统自动锁定头部，玩家可以轻松使用消声手枪将其秘密解决。游戏的背景设定在近未来，主角Dark的装备之先进足以令邦德自叹不如。《完美黑暗》的很多关卡都必须在潜入状态下完成，如何利用夜视仪等道具处理战况就成为了游戏考研玩家的难点。这种重解密轻射击的制作思路，在日后NGC平台的《银河战士Prime》(Metroid Prime)中得到了继承。尽管失去了《007》的商业光环，《完美黑暗》依然获得了200万套的惊人销量，证明了Rare的成功并非依仅知名品牌，而是建立在扎实的开发功力之上。

2001年夏，Rare推出了他们在N64平台









的收山作品——《坏松鼠》(Conker's Bad Fur Day)。严格意义上将，《坏松鼠》并不能算做单纯的FPS作品，这部集大成之作将《大金刚》的平台跳跃、《塞尔达》式的解谜和《黄金眼》的射击乐趣融为一体，游戏要素包罗万象，无论是深度还是广度都足以令玩家叹服。

《坏松鼠》的画面达到了N64的极限，场景和光影极致奢华，相较同期的DC游戏也丝毫不落下风。由于脱离了现实世界观，《坏松鼠》的多人乐趣比《完美黑暗》更加丰富，除去传统的死亡竞赛和夺旗外，坦克大战、劫匪四人组、原始人与恐龙等别出心裁的模式也相当耐玩，《南方公园》风格的美式幽默更足以让玩家在搏命厮杀的同时笑破肚皮。可惜《坏松鼠》上市时，PS2早已登陆北美，N64已是昨日黄花，再加上任天堂并未对其进行广告赞助，这部作品仅卖出50万，可谓叫好不叫座。

在任天堂孤军奋战的时代，Rare凭借一己之力建立了N64强大的FPS阵容，为这部主机在高龄玩家群体中赢得了尊敬。微软正是看中Rare在N64时代的功勋卓著，才于2002年斥巨资将其收购。可惜此时的Rare已经走入衰退期，随X360首发的《完美黑暗ZERO》无论是媒体评价还是玩家口碑都远逊以往，难成大器。

引爆二战市场

《荣誉勋章》&《使命召唤》



1998年，斯皮尔伯格的巨作《拯救大兵瑞恩》掀起了娱乐界的又一次二战热潮。渴望在游戏领域分一杯羹的梦工厂同年成立了互动分部，并与EA展开了深度合作，其产物便是PS平台的两部《荣誉勋章》。与《德军总部3D》这类早期略带无厘头性质的FPS作品相比，《荣誉勋章》的游戏基调无疑要严谨得多。游戏的大部分关卡都有历史资料做铺垫，较为真实。可惜PS的3D机能实在有限，无法表现电影中千军万马的壮阔场面。此时的《荣誉勋章》更像是二战克隆版《黄金眼》，主角自始至终都是一名独闯龙潭的敌后勇士，令渴求大场面的玩家十分失望。PS时代的《荣誉勋章》虽然拥有百万销量，但影响力十分有限。此后，迫于财政压力，急于兑现现金的梦工厂将游戏部门卖给了EA，这便是日后EA洛杉矶工作室的起源。

看中了《荣誉勋章》这一品牌商业潜力的EA决定将其发扬光大，家用机新作《前线》采取了PS2、NGC、Xbox全平台同时开发的策略。同时，EA还打算将这一系列搬上PC平台，他们委托名不见经传的2015工作室开发PC版《荣誉勋章 联合突袭》。讽刺的是，EA这一无心插柳之举，却为业界带来了一部惊世之作。2015这次唱出的咒语是：脚本化。

1998年，Valve的不朽杰作《半条命》奠定了FPS演出的新标准。通过大量的关卡脚本，《半条命》实现了游戏性和剧情的无缝结合，赋以颇具深度的世界观设定，令无数玩家难以自拔。与同期的《MGS》和《生化危机》相比，《半条命》的电影化手法更加独特，在整个游戏的过程中，剧情演出始终以主角的第一视点进行，与战斗融为一体，这种严谨的设计赋予了玩家空前的带入感。如果说《半条命》的剧情演出有什么缺点，那大概就在于游戏的氛围更像是一部慢节奏的恐怖片，而非火爆的射击大作，很难吸引那些追求刺激的玩家。

在《联合突袭》中，2015继承了《半条命》的脚本化精神，并通过宏大的战场氛围，令这套标准焕发出了新的活力。整部作品最大的亮点莫过于残酷的奥马哈登陆关，玩家如同电影中的米勒上尉一样，被装在罐头般的登陆艇中任人摆布，扑面而来的机枪子弹和血流成河的盟军士兵





让滩头变为了人间地狱，主角只得龟缩在一个个三角锥后艰难前进，利用烟雾抵达沙墙，寻找击溃德军据点的机会。尽管这一切都是固定的战场脚本，毫无变数可言，但震撼的音效和真实的气氛足以让人忘记这是一款游戏，令玩家仿佛置身于残酷的沙场。每一位看过《拯救大兵瑞恩》的玩家，都无法拒绝这种亲手体验大片的诱惑。

《联合突袭》获得了比EA正派续作《前线》更高的媒体评价。但2015小组非常清楚，《荣誉勋章》这个品牌并不属于他们，不想为他人做嫁衣的制作组选择了集体跳槽，成立了Infinity Ward工作室，打造属于自己的二战品牌《使命召唤》。与《联合突袭》相比，《使命召唤》最大的进步在于将大战场脚本化的思路贯彻到底。玩家自始至终都置身于宏大的战场环境之中，数量众多的NPC队友和敌人、一场又一场激烈的据点争夺战让《使命召唤》的游戏强度远胜《联合突袭》，令人热血沸腾。凭借这部名作，Infinity Ward在游戏发售后包揽了欧美多个最具影响力的游戏大奖，而《荣誉勋章》的口碑则从此一蹶不振，EA洛杉矶工作室的实力显然无法与原2015的天才人员相提并论。《使命召唤》首次面市便实现了自我超越，将老东家的竞争对手斩于马下。而Infinity Ward的精锐显然并未就此满足，稍作休整后，制作人员便踏上了下一部作品的求道之路。在不久的将来，他们将在FPS领域掀起另一场声势浩大的革命。

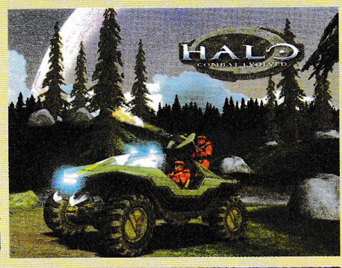
Xbox 帝国旗舰

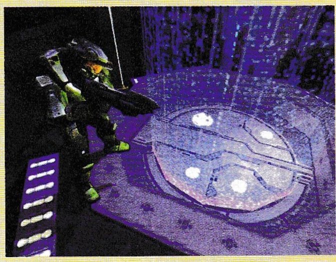
光环



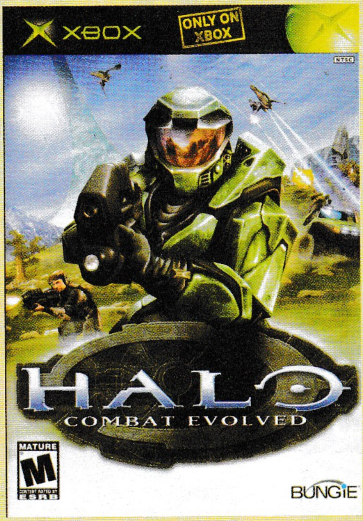
1999 年夏，在苹果公司大展（Macworld Expo）上，CEO 史蒂夫·乔布斯与 Bungie 工作室联手公布了一款射击游戏新作——《光环》(Halo)。华丽的画面和恢弘的主题曲令台下观众瞠目结舌，乔布斯雄心勃勃地宣称“这部作品将会成为有史以来 Mac 平台上最成功的游戏”，而《光环》在演示影像中的惊人素质也的确配得上这副赞誉。然而乔布斯与 Bungie 都没有想到，除了他们之外，业界另一双巨人的眼睛也在盯着这部作品。微软已经启动了 Xbox 计划，他们需要一部强大的新作来为主机保驾护航。一年后，微软发布公告，耗资 5000 万美元正式收购 Bungie，《光环》自然成为了 Xbox 的首发游戏。从这一刻开始，微软将 Xbox 这台黑盒子的生死荣辱系于其上，《光环》的命运也悄然发生了变化，从一款普通的大作变为了举世瞩目的超大作。幸运的是，Bungie 成功顶住了移师平台和进度赶工的双重压力，缔造了继《黄金眼》后家用机 FPS 的又一传奇。

雷神锤盔甲的设定让装甲值在《光环》中的重要性超越了 HP，玩家可以将更多的精力放在正面战斗上，而不必再像传统 FPS 那样纠结于医疗包的得失。除了主角士官长外，星盟的精英部队也拥有强大的能量护盾，这就迫使玩家摒弃远程对射的猥琐蹲血打法，只有大胆近身突击，才能打破僵局。除了各色射击火力外，《光环》还强化了枪托和手雷的威力，具备粘滞功能的星盟手雷堪称近战第一利器。Bungie 特意为摇杆操作做了大量优化，硕大的准星减轻了瞄准压力，让玩家可以将更多的精力放在各种近战动作上。对付猎人、光剑精英时，士官长只需躲避对方的凶悍冲刺后发动兜后攻击，便可将这些嚣张无比的强敌轻松击杀。借助摇杆的类比操作，Xbox 手柄可以通过力度来弥补转身速度的不足，以快速 180 度调头来达到兜后转向的目的，而同样的操作却很难通过键盘鼠标来实现。这也正是《光环》的移植版无法受到好评的根本原因。习惯了精确射击的 PC 玩家对冲锋枪硕大的准星和极短的射程颇有微词，很多 Xbox 版的近战动作也很难在 PC 上施展出来。归根结底，《光环》在操作上就是一部专门为 Xbox 手柄打造的作品。在 PC 上，《光环》只是众多 FPS 游戏中平庸的一部，而在 Xbox 平台，它是玩家心目中无上的霸主。如果说《黄金眼》的积极意义在于它将键鼠操作移植到了家用机平台，那么《光环》的开创之处便在于缔造了一种只属于 TV 平台的 FPS 风格。正是由于 Bungie 走出了 PC 游戏的思维定势，完成了从移植到独创的转换，《光环》才获得了比《黄金眼》更大的影响力。我们可以想像，假如微软没有收购 Bungie，《光环》按原计划在 PC 和 Mac 平台首发，那么游戏的战斗系统将与今天我们看到的成品完全不同。





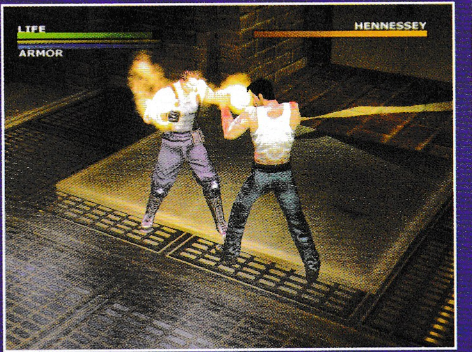
除了充分发挥手柄优势的战斗系统外，《光环》的另一大卖点在于丰富有趣的载具驾驶。如果说《毁灭战士》是“拐角式”FPS 的开创者，《使命召唤》是“脚本式”FPS 的先锋，那么《光环》便是“沙盘式”FPS 的代表。驾驶疣猪号吉普在令人心旷神怡的原野上自由战斗，是《光环》中最为玩家津津乐道的桥段。高自由度的载具战还为双人合作提供了便利，分屏模式下一人驾车一人射击的搭配乐趣十足。凭借 Xbox 强大的性能，《光环》采用场景全 3D 渲染的方案，实现了自由驾驶载具的构思。600 万套的销量也是很多 PC 平台 FPS 作品望尘莫及的。假如《光环》变为一部 PC 独占作品，那么等待着它的便是沦为硬件土豪玩物的悲惨结局——光是一块支持 DirectX 8 的 Geforce 3 显卡在 2001 年的售价就已经超过了 300 美元，而性能更强的 Xbox 整机却只要 299 美元。微软以接近恶意倾销的价格，凭借超高性价比（相对同配置的 PC 而言）和强悍的《光环》，吸引了无数 PC 玩家投奔 Xbox 阵营，正是这批 FPS 铁杆组成了微软帝国最初也是最牢固的根基。作为 Xbox 帝国的旗舰，《光环》功不可没。



南梦宫的 TPS 王朝

《脱狱潜龙》&《杀戮开关》

TPS（第三人称射击）是一个历史相当悠久的游戏类型，其起源可以追溯到 80 年代世嘉出品的《太空哈利》等街机名作。FPS 市场逐渐兴盛后，TPS 开始融入大量 FPS 和 ACT 元素，2001 年发售的《马克思·佩恩》(Max Payne) 便是其中一员。制作方 Remedy 将“子弹时间”要素引入 TPS 的战斗系统当中，弹屑横飞的火爆场面令人血脉喷胀，在那个《黑客帝国》席卷一切的年代，这样一款能够亲手体验救世主尼奥飞身躲子弹的游戏自然受到了玩家的热烈追捧——尽管制作人员多次在公开场合强调吴宇森的枪战片才是他们的致敬对象。《马克思·佩恩》点燃了沉寂已久的 TPS 游戏领域，销量突破 400 万，面对如此诱人的市场，日本游戏豪门 Namco 不甘落后，也加入了战局，一年后，



另一部以“子弹时间”为卖点的 TPS 新作《脱狱潜龙》(Dead to Rights) 被推向市场。

《马克思·佩恩》的主角若想克敌制胜，可依赖的只有双枪和慢速特技，而《脱狱潜龙》的动作要素就丰富得多。主角 Jack 拥有大量 QTE 动作，除了劫持敌人当作肉盾外，还能引爆灭火器等爆炸物干扰敌人。空手状态下，玩家不但有丰富的体术可供使用，还能通过关节技近身缴获敌人的枪械。召唤警犬 Shadow 对敌人进行精确突袭也缓解了主角的进攻压力。《脱狱潜龙》虽然同样对“子弹时间”大肆宣传，但这部作品的动作元素远比《马克思·佩恩》要丰富得多，即使去掉各种花哨的枪战特技，它依然是一部出色的动作射击游戏。制作组为玩家提供了一套从赤手空拳到全副武装均能有所作为的一条龙服务，丰富的打法令人大呼过瘾。

《脱狱潜龙》的射击系统与光枪游戏较为

接近，屏幕中的敌人都会被标上硕大醒目的准星，玩家只需按下R1键便可锁定攻击目标，这种战斗风格可以说是《脱狱潜龙》的最大优点，同时也是这部作品的败笔之处。半自动射击系统回避了摇杆定位困难的缺点，同时也削弱了手动瞄准敌人的快感。此外，主角Jack在飞身挪移时依然可以进行精确射击，并且射击的精准度不会随着移动幅度而发生变化，这就让原本应该严谨的交火场面变成了枪林弹雨中的特技表演，表演性十足，却很难将玩家的兴奋点维持在一个高水准上。

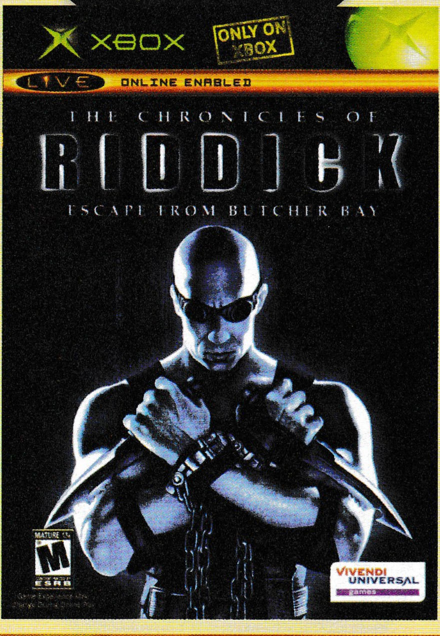
2003年的《杀戮开关》(Kill Switch)正是针对《脱狱潜龙》的缺点重新设计的一部作品。如果说《脱狱潜龙》追求的目标是面面俱到，那么这部续作的开发思路便是单点突破。《杀戮开关》的枪械音效和手感均相当严谨，不输给同期的任何写实FPS作品，摆脱了《脱狱潜龙》过于荒诞的战斗风格。前作的掩体系统得到了大幅度强化，主角Biship不但可以贴墙快速移动，还能够在不暴露自己身体的情况下伸出手臂进行掩护射击。掩体的概念对于射击游戏而言并不陌生，元祖的《毁灭战士》就可以利用左右横移配合墙壁施展出一些简单的掩体战术，但很少有FPS将掩体射击作为卖点，这并非制作人不思进取，而是FPS视觉效果的缺陷使然。在主视角下，“掩体隐蔽”的本质和“面壁”是划上等号的，主角在掩护自己的同时也失去了打击敌人的机会，想要攻击敌人就必须正面露头，露的越多看的越多，遭到攻击的风险也越大。《杀戮开关》采用的第三人称视角则可以让玩家在掩体后隐蔽的同时观察周围的敌情，并伺机进行火力压制。结合画面中人物的站立姿势，玩家能够随时了解到自己的危险程度，避免直接暴露在敌人的火力中。与《脱狱潜龙》相比，《杀戮开关》的战斗系统更加简洁精炼，利用有限而实用的战术动作，围绕掩体与敌人展开步步为营的争夺战。这种写实又不失爽快的战斗特色，充分体现了游戏所标榜的口号——“Take Aim，Take Cover，Take Over”。不露头伸枪狂扫的标志性动作Blind Fire，也被此后的大部分TPS游戏所借鉴。



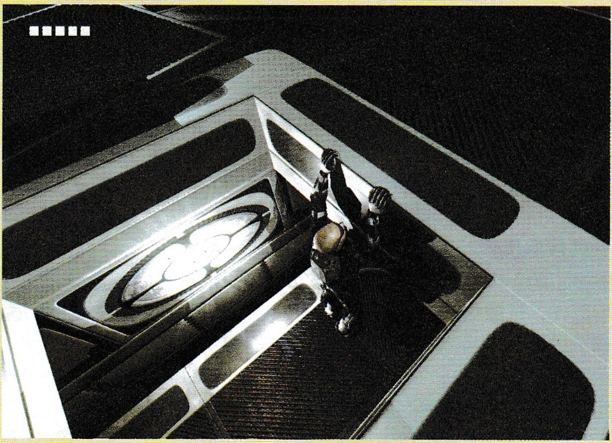
作为同门师兄，《脱狱潜龙》和《杀戮开关》的侧重点各有不同，不分上下。前者在弱化射击的前提下为我们展示了TPS游戏所能蕴含的丰富动作元素，后者则以更加严谨的风格奠定了写实TPS作品的根基。通过这两部杰作，Namco向玩家展示了TPS不输给FPS的无穷潜力，其先进思想为日后《幽灵行动 尖峰战士》、《战争机器》等名作奠定了基石，堪称TPS楷模。Namco虽不算动作射击豪门，但这家公司在上一世代的创新精神着实值得钦佩。除了《脱狱潜龙》和《杀戮开关》外，Namco还曾推出过大量试验性作品，如以第一人称徒手格斗为卖点的《崩溃》，全程纯摇杆操作的《铁拳妮娜 慢性死亡》。可惜这些作品都没能获得商业成功，Namco也逐渐淡出了射击游戏市场，颇为遗憾。

超越时代的奇迹

《星际传奇 逃出屠夫湾》

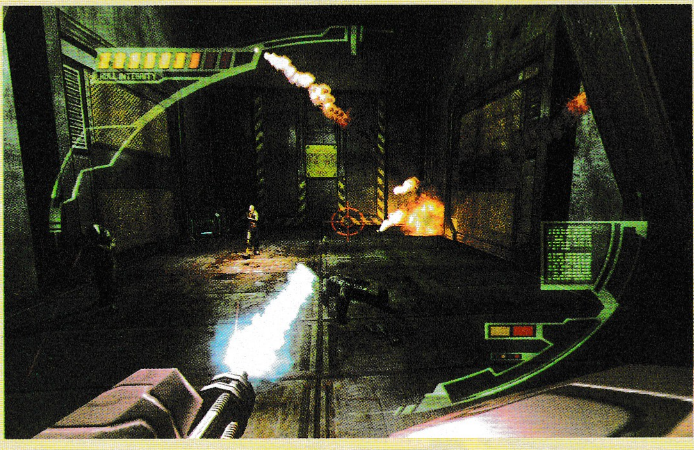


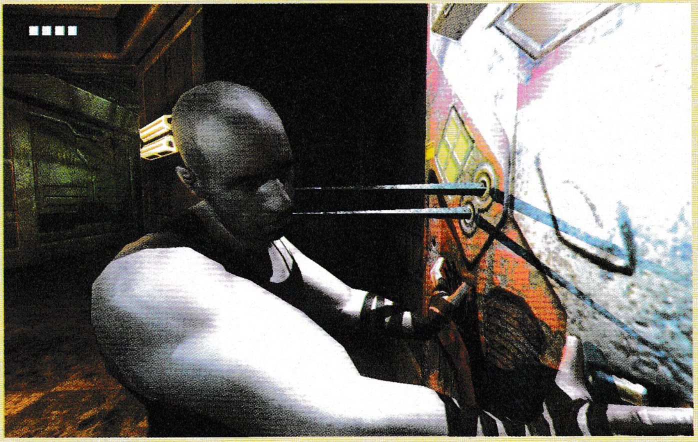
FPS这一游戏类型的全称为“第一人称射击”，顾名思义，此类作品的游戏内容自然是在主视角的环境下让玩家体验枪械射击的乐趣。然而，2004年的家用机市场却孕育了一部与传统理念完全相悖的异色作品，这便是Xbox时代FPS领域的最大黑马——《星际传奇 逃出屠夫湾》(《The Chronicles of Riddick：Escape from Butcher Bay》)。



初接触《星际传奇》，每一位玩家都会被其出色的画面素质所震撼。犀利的光影效果足以让2个月后发售的《毁灭战士3》无地自容。制作组Starbreeze并不满足于超越id，他们的目标似乎是将所有Xbox支持的图形技术都集结到这一部杰作上，验证出以当时的硬件资源究竟能实现多么强悍的画面。体积阴影、半影运算、全动态投影、Bloom……这些特效在今天的次世代主机早已为人所知，但在2004年的Xbox上，能够将其熟练应用的游戏堪称凤毛麟角。《星际传奇》是游戏史上第一部大量应用法线贴图的作品，配上超高解析度的材质贴图，让游戏的画面细节达到了孤独求败的境界。即使是以今天的眼光来看，这部作品的图像质量依然可圈可点，制作组似乎穿越了时空，让2004年的Xbox玩家提前体验到了次世代级别的视觉效果，堪称技术奇迹。

《星际传奇》画面的惟一缺陷在于场景过于狭隘，细节有余但大气不足。这也是同时代所有采用体积阴影技术的游戏都无法逾越的一座大山。限于硬件机能，在画面容纳大量动态光影运算的情况下，制作组不能搭建过于庞大的室外关卡，否则游戏的帧数会下降到令玩家无法忍受的程度。再加上当时的图像引擎无法实现环境光照的运算，游戏的舞台就被迫缩小在了一个个狭小而黑暗的室内房间之中。面对如此窘迫的技术局限，《毁灭战士3》将作品基调从高速火爆的射击杀戮转变为慢节奏的恐怖游戏，玩家在举起手电筒探索时无法开枪射击，射击时又无法开启手电，通过极度黑暗的画面效果和复杂的室内迷宫来烘托恐惧感。在体验了《光环》的室外驾驶和《使命召唤》的





宏大战场后，玩家自然不会正眼看待这样一部逆时代潮流的陈旧之作。《星际传奇》的夜视设计比《毁灭战士3》合理得多，玩家除了开启挂在枪械下的手电筒外，还可以使用主角雷迪克（Riddick）肉眼的夜视功能。这两种模式各有利弊，手电筒可以在任何环境下探明道路，但刺眼的光线也会让敌人发现你的存在。肉眼夜视虽不会暴露自己的行踪，但屏幕上一旦出现光源直射（如敌人的手电筒），主角便会进入暂时的致盲状态。玩家只有灵活掌握多种视觉模式的切换，才能在潜入行动中立于不败之地。如果说《毁灭战士3》中的黑暗带给玩家的是恐怖，那么《星际传奇》里的阴影则对主角意味着安全。雷迪克拥有一双能够在黑夜里闪闪发光的眼睛，他无需对黑暗产生恐惧，他本人正是黑暗中的霸主。拜动态光影所赐，游戏中的大部分光源都是可以被破坏的，玩家在作战时，只需毁掉房间内的电灯，便可以让卫兵陷入惊慌失措的状态。此时的雷迪克就如同黑夜中的猎豹，借着阴影的掩护，悄悄地扭断猎物的脖子，让敌人在对黑暗的恐惧中奔向生命的终点。

除了震撼的图像特效外，《星际传奇》在画面方面的另一创新元素在于取消了屏幕上的所有数据仪表。传统FPS中的弹药指示和准星被主角手中枪械的液晶显示屏和红点照射器所取代，玩家惟一能在画面中看到的数据只有表示成数个白色方块的HP槽。简洁的数据指示剔除了所有破坏气氛的元素，干净无比的画面增强了玩家的带入感。游戏的潜入系统也没有类似《MGS》的雷达，玩家所能依赖的只有主角本身的视力。进入潜伏状态后，雷迪克的视野会得到扩大，身形也比平时压得更低，很难被卫兵察觉。在潜伏状态下，玩家需要观察屏幕的色调来判断自己的局势，色调变蓝意味着敌人的视野正在扫过雷迪克所处的区域隐蔽物，一旦主角露头便会被发现；屏幕恢复正常则意味着敌人正背对着主角的方向，此时玩家便可从隐蔽物中窜出，将其干掉。

与大部分FPS游戏中随意拾取武器的设定不同，《星际传奇》中卫兵的枪械没有DNA验证装置，主角在未获得授权的情况下只能使用冷兵器作战。好在游戏的格斗系统相当出色，颇具深度又容易上手，配合左摇杆和出拳键就能使出不同的踢打动作，玩家还可以自行将这些单发技组合成一套连招，一口气重创对手。一对一的徒手格斗和《铁拳》等3D FTG一样严谨，主角若想获胜就必须通过灵活的闪避和防御，拿捏好敌我距离，抓住对方出招的硬直，才能造成有效攻击。除了徒手出拳，主角还能装备圈套、匕首、铁棍等凶器作战。解锁DNA验证后，玩家便可以抄起各色枪械痛击敌人。游戏提供的弹药相当充足，在射击时只需向对手拼命倾斜弹药即可，不用担心补给问题，游戏后期还提供了驾驶大型机甲的桥段，雷迪克可以使用重火力将大批敌人轰杀殆尽，爽快无比。《星际传奇》并没有收录狙击枪这类远程武器，所有枪战都发生在中近距离下，各种直瞄火力杀成一团，极为火爆。潜伏状态虽然可以降低中弹面积，但主角的回血能力也会受到影响，这就逼迫玩家必须光明正大地与敌人交火，避免猥琐蹲射。游戏的格斗与射击部分泾渭分明，让整个流程显得松驰有度。

虽然《星际传奇》的潜入系统非常完善，但这并不意味着主角必须掌握潜入能力才能顺利通关。潜入只是游戏提供给玩家的一个可选方案，在任何情况下，玩家都可以选择与敌人硬拼，以弱胜强的关键就在于格斗体系中强大的返技。只要拿捏好时机，主角便能将打过来的力量卸掉，甚至将敌人招呼过来的各种家伙原样奉还。雷迪克可以徒手抓住卫兵砸过来的枪托，用他自己的枪把他射杀掉。只要玩家的走位和格斗技巧足够精湛，主角完全可以在赤手空拳的情况下凭借返技与一群持枪卫兵正面对抗。

传统FPS游戏的近战系统远没有达到《星际传奇》这样完善的程度。主视角中玩家看不到自己的身体，枪管也只是漂浮在屏幕右下角的一张纸片而已。体积感的缺乏让第一人称的格斗判定变得十分混乱，因此大部分FPS里的近战刀具都被设定为攻击力绝大的秒杀武器（如《雷神之锤》的电锯和《光环2》的光剑），只要命中对手便能迅速解决战斗，避免出现你一刀我一刀的消耗战。《星际传奇》之所以敢逆潮流而行之，就在于这部作品的本质是一部披着FPS皮的动作游戏。和大部分FPS不同的是，《星际传奇》的图像引擎对主角的身体也进行了准确的渲染，保障了徒手格斗中敌我的精确判定。在平台间攀爬跳跃时，游戏视角则切换为第三人称状态，此时的《星际传奇》与《MGS》等3D ACT别无二致。《星际传奇》并没有像《半条命》一样遵循严格的主视角准则，制作组将这部作品定义为FPS仅仅是因为主视角可以提供更强的带入感，这点与《光环》相同。次世代大红大紫的《分裂细胞 断罪》和《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》，在潜入战斗系统方面均有颇多借鉴本作的烙印。

除了强调近身搏斗的战斗风格外，《星际传奇》相较传统FPS的另一叛经离道之处在于大量RPG和AVG元素的引入。主角若想将流程推进下去，需要的不是更强的武器或道具，而是如何解决各种麻烦的清晰思维。游戏的自由度相当高，整个场景充满了大量的NPC和支线任务，雷迪克可以与各类武器商人和情报贩子进行交流，各取所需。即使是必须完成的主线任务，游戏也给出了不止一种解决办法，这就给了玩家充分发挥想像力和创意的空间，凭借敏锐的头脑，在一次又一次绝境中逃出生天，正是本作的最大乐趣。《星际传奇》的单人流程十分充实，即使是通关一遍主线剧情也需要至少15个小时，丰富的隐藏要素也给了玩家多周目重复游戏的动力。

虽然前文列举了《星际传奇》的众多独特之处，但严格地讲，这部作品并没有太多的原创系统，它的正面意义在于集百家之大成，将各种异色FPS的优点融于一体，并进行深度强化。将RPG元素引入FPS是《网络奇兵》的功劳，借助阴影和冷兵器潜入的风格开创自《神偷》，主视点徒手格斗在《崩溃》中也得到过尝试。FPS自诞生以来的很长一段时间内都没有摆脱“简单粗暴”的特色，根本原因不在于玩家无法接受更加多样化的玩法，而是由于上述另类作品的人性化设计不足，导致它们沦为少数核心玩家的藏品。《星际传奇》不但将这些特色要素全部消化吸收，还搭配了一套体贴至极的帮助系统。游戏解锁新能力时，玩家可以从屏幕上即时获得操作提示。游戏过程中只需按下START键便可随时进入主菜单查询关卡地图和任务指南，关键人名地名均以加粗字体显示，一目了然。任务提示的数据之多甚至超越了剧本对话的文字量，即使是英语水平不高的国内玩家，想要在没有攻略的情况下顺利通关《星际传奇》，也是相当轻松的一件事。

正如同任天堂官方将《银河战士Prime》定义为FPA（第一人称动作）而非FPS，日后的市场将会出现更多不以射击为卖点的主视角作品。《星际传奇》虽不是开创FPS多样化思路的第一部游戏，但其做出的推广功劳不可磨灭。

掀起网战风暴

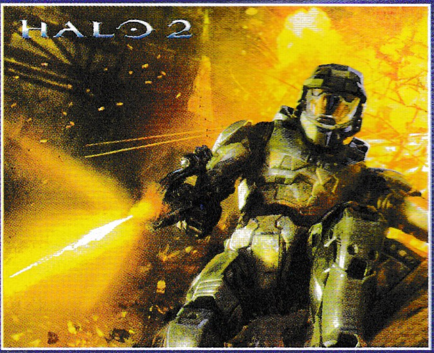
《光环 2》



2003 年 E3 大展，《光环 2》作为微软发布会的压轴大戏隆重登场。在这段长达 8 分钟的演示带给了玩家不亚于 4 年前初代《光环》公布时的震撼。士官长来到了位于地球非洲的新蒙巴萨，在炮火纷飞的市区内与潮水般汹涌的星盟大军展开激烈的鏖战。新的武器、新的敌人为游戏带来了崭新的乐趣，双持系统和载具抢夺也颇具新意，在演示的最后，孤军奋战的士官长陷入了精英部队的包围之中，伴随着雄壮无比的配乐，整段演示就此结束，留给了玩家无尽的遐想。如梦初醒的台下观众立刻响起了雷鸣般的掌声。如果说这段轰动全场的 8 分钟演示有什么缺点，那么大概就在于它太过恢弘，太过精致了，几乎让人无法相信这是一部游戏。无数 FPS 玩家对年内便可玩到这样的一部大作兴奋不已。可惜天不随人愿，E3 展后，微软宣布，为提高游戏品质，《光环 2》的发售日将从 2003 年万圣节延期到 2004 年。尽管游戏的发售日一拖再拖，玩家对这部作品的期待却有增无减。时隔 3 年，Bungie 的新作再一次引爆了 Xbox 市场。微软在全球为《光环 2》举行了世界级的同步首发仪式，在 24 小时内，这部作品便创下了 1.25 亿美元（230 万套）的销售额，超越了当时所有娱乐产品的首日记录。《时代》周刊将 Bungie 评选为 2004 年 100 位风云人物之一，这也是该评选活动中惟一的游戏团队。如果说初代《光环》的诞生只是游戏界的一道惊雷，那么《光环 2》则将这种轰动效应升级成了社会现象。

《光环 2》对前作的战斗系统进行了大幅度强化。双持枪械使玩家可以施展出更多的战斗想像力，令"左手蓄力破甲，右手扫射爆头"的美妙组合成为了可能。载具抢夺系统则调整了战斗的平衡度，让赤手空拳的玩家也拥有了与全副武装的敌人对抗的机会。2 代的武器数量是前作的 2 倍，场景规模为前作的 5 倍，战斗激烈程度陡增，令人头皮发麻的大场面比比皆是。《光环 2》最大的惊喜之处在于将负于士官长之手的精英司令扶上了主角之位。由于痛失圣地光环，精英司令被迫成为了神风烈士，以死明志。作为舰队的高级统帅，神风烈士拥有不亚于士官长的实力，隐身也是这位星盟战士的独门绝技。游戏的战役模式以士官长和神风烈士两位主角的视角交替展开，首次引入星盟视角不但令玩家有了更多操作外星武器的机会，也对整个系列的世界观有了新的认识。入侵地球的星盟、另一座光环、最高先知的权力斗争、鬼面兽对精英的屠杀、尸脑兽与虫族的阴谋……剧情方面，《光环 2》是系列中信息量最大的一部游戏，同时也是对系列贡献最深的一款作品。如果说初代《光环》的剧情在整个世界观中只是漫长战争的冰山一角，那么《光环 2》便为玩家展示了整个银河的全貌。在 2 代面市后，整个"《光环》系列"的世界观已经趋于完整。

然而，在经历了 6 个小时惊喜与高潮不断的美妙体验后，《光环 2》的战役模式却在最高潮处戛然而止，这种不负责任的制作态度引发了众多玩家的声讨。实际上，Bungie 在制作《光环 2》时遇到了相当棘手的项目管理问题。由于公司人员在 4 年间膨胀了数倍，制作人已经无法对游戏的品质进行面面俱到的管理。2003 年 E3 展载誉而归后，Bungie 却无奈地发现他们制作完成的大部分关卡在拼凑到一起后却产生了支离破碎的糟糕效果，而此时距离游戏原定的发售日只有半年时间。延期一年的 Bungie 在 18 个月内突击前进，用玩命式的加班勉强完成了单人战役模式，但如此之短的开发时间已经不足以让他们讲完原定的完整剧情，制作组只得将剩下的部分生硬割裂，



留到《光环 3》时再解答。

如果《光环 2》诞生在单机时代，那么这部作品虎头蛇尾的战役模式足以将它的口碑彻底埋葬。幸运的是，新生的 Xbox Live 网络服务让 Bungie 抓到了救命稻草。早在初代《光环》中，制作组就提供了完善的对战模式。但由于此时 Xbox Live 服务尚未开通，Bungie 无法架设互联网联机系统，玩家若想在不分屏的情况下进行对战模式，便只有使用多台 Xbox 组建局域网一途，这对于家庭用户而言无异于天方夜谭。有了 Xbox Live 高效便捷的网络支持，《光环 2》在对战模式上轻松达到了前作未及的高度。合理的配对系统和丰富的地图令各类玩家沉浸其中，Live 用户数量也迎来了一次爆发性的增长。出色的网络模式令《光环 2》成为了一部长卖之作，在 X360 发售后，很多玩家依然在 Live 上乐此不疲地进行《光环 2》的对战，这部作品自发售以来便稳居 Live 排行榜首位长达 2 年之久，直到《战争机器》将其逼下王座。截至 2007 年 1 月，《光环 2》的销量已经突破 850 万，超越了上一代家用机 FPS 霸主《黄金眼》，成为了 Xbox 平台的最受欢迎的巨作。正是从《光环 2》开始，家用机 FPS 的网战被提升到了与单机同样重要的地位，一个汇集全球玩家的大联机时代就此拉开了帷幕……



越肩视角领路人

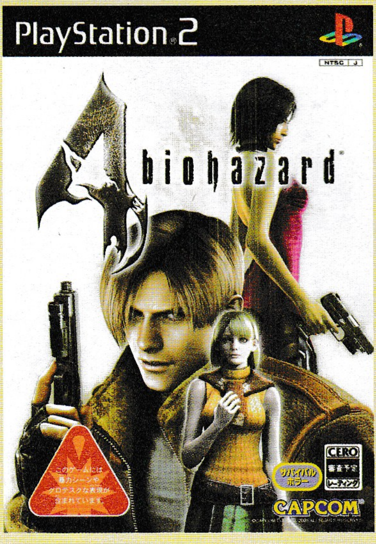
《生化危机 4》

《生化危机》可谓是一部多灾多难的游戏系列，经历了开创时代的 1 代，奠定基础的 2 代，裹足不前的 3 代和不思进取的《维罗尼卡》后，就连 Capcom 自己也对日后的发展没了谱。"革新"成为了《生化危机 4》的关键词，然而这部命运多舛的作品却屡屡延期，多次与玩家失之交臂。最初接手的神谷英树堪称大破大立，全新的战斗系统虽获得了赞同，却将游戏逼成了《鬼泣》。随后，忙完了 NGC 复刻版的三上真司决定亲自监工，制定了一部类似《寂静岭》的新作方案。虽然这套惊悚风格得到了部分玩家的好评，但过于脱离现实的游戏基调最终令三上将这一方案扔进了废纸堆。2004 年春，第四开发部公布了再度涅磐的《生化危机 4》，这一版本也成了今天我们玩家所熟知的最终形态。

透过《脱狱潜龙》和《杀戮开关》这两部 TPS，我们可以发现，传统第三人称射击游戏虽然在观察和移动上比 FPS 更优越，但

在视觉冲击力方面却无法与主视角比肩。由于屏幕上人物和武器的模型较小，枪械开火时的爽快感和真实感照比FPS游戏均大打折扣。

《生化危机4》采用的越肩视角则结合了TPS和传统FPS的优点，通过屏幕中较大的人物比例和临场感十足的视角，达到了动作与射击的兼得。《生化危机4》的视角并非完美无缺，在主角被敌人包围的情况下，屏幕中较大的人物比例显然会对玩家造成困惑。为此，第四开发部采用的解决方案是增加画面横向大小，将游戏在4：3电视上以16：9模式强制进行宽屏输出，缓解了视野压力。除了越肩视角外，《生化危机4》的另一独到之处在于将《莎木》开创的QTE动作发扬光大。和今天各类游戏剧情画面中泛滥成灾的QTE相比，《生化危机4》的QTE要严肃得多，它的主要目的在于对主角的闪避和攻击能力进行补充，令其动作更加丰富多彩（当然，《生化危机4》的过场也存在大量QTE，但玩家输入失败后可以原地直接Continue，并不算十分严厉的惩罚）。与克劳撒的BOSS战便是这一制作思路的典型体现，面对他丰富的近身攻势，玩家需要的不是敏锐的反应速度，还要熟悉其不同语音和姿态代表的攻击套路和QTE按键，才能克敌制胜。









很多玩家都指责《生化危机4》射击与移动不能并存的"站桩"模式不够合理，其实这一看似陈旧的设定只是为了弥补手柄操作缺陷的率性而为。《生化危机4》没有类似《黄金眼》的自动瞄准，更没有如同《光环》那般硕大的准星，Leon必须利用微小的红点精确射击敌人，全手动式瞄准让玩家的精力完全集中在了左摇杆上，此时即使腾出右摇杆给玩家移动的机会，也没有多大的实际意义。《杀戮开关》之所以没能获得多数用户的好评，便在于其强迫玩家同时精确操作两个摇杆的战斗风格。对于键盘鼠标的操作组合而言，这一切很容易实现，可一旦将类似的动作映射到手柄上，玩家的手眼协调能力便会面临极大考验。对应"站桩射击"的主角，《生化危机4》的敌人进攻节奏也较为缓慢。无论是杂兵战还是BOSS战，Leon遵循的都是"奔跑至一个远离敌人的位置——射击——再次奔跑拉开距离"的思路。因为《生化危机4》的主角虽然拥有了精确射击的能力，但移动转向依然保留了PS时代"开坦克"的风格，跑位非常不灵活，一旦被敌人逼入近身，便只能将活命的希望寄托于QTE体术之上，此时使用方向键是根本无法对近在咫尺的敌人进行有效回避的。好在第四开发部对关卡进行了精心微调，让主角同时面临的敌人始终处于一个合理的数量下，既让玩家体验到了压迫感，又不会感到束手无策。

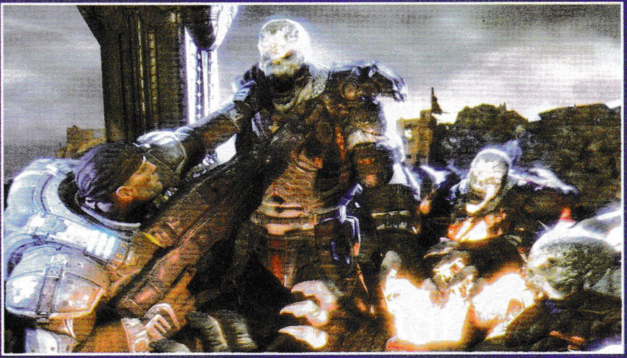
相比PS时代的作品，《生化危机4》的确通过一系列改革措施加快了节奏，如更多的敌人、更丰富的武器、更充足的弹药和更简单的解谜。但这并不意味着游戏彻底脱离了AVG的烙印，变为一款纯射击作品。实际上，《生化危机4》最为玩家津津乐道的便是其中保留下来的丰富AVG元素。无论是利用道具箱整理武器补给，还是组装财宝，都需要玩家不断打开菜单，用慎密的思维和冷静的头脑去整理对策。后晋新生竹内润则简单粗暴地将"《生化危机》系列"的进化理解为"更快、更高、更强"的奥利匹克精神，将4代的AVG元素连根拔除，却未能改变站桩射击的战斗框架，最终导致了《生化危机5》系统的崩盘。对比三上等天才制作人，竹内的失败或许正是"学我者生，像我者死"这一至理名言的真实写照。

奠定次世代标准

《战争机器》



在美国，除了德州的id外，坐落于于北卡罗莱纳的Epic同样是业界尖端图形技术的代表。作为id最大的宿敌，在90年代《雷神之锤》的全盛期，Epic一直在与id顽强地争夺着引擎市场和FPS领域的头把交椅。然而90年代的id无论是影响力还是声望都要远高于Epic，《虚幻》的销量照比《雷神之锤2》略逊一筹，《虚幻竞技场》的玩家群体也远没有《雷神之锤3》那帮庞大。从表面上看来，Epic在圈子里所扮演的似乎是"万年老二"的角色。不，拥有惊人技术力的Epic当然不会永远屈居人下，他们只是在默默积攒实力，等待着全面超越id的那一天。进入21世纪后，约翰・卡马克长期醉心于研究火箭技术，导致公司新作的研发效率急剧下降。当id数年如一日般在每年的各大展会拿着《毁灭战士3》晦暗的截图混日子时，Epic已经悄然投入到了次世代游戏的研发工作中。在2004年GDC（游戏开发者会议）上，首次公布的虚幻引擎3惊技四座，成为全场最大看点，超乎想像的精致画面令同年发售的《毁灭战士3》仿佛变为了来自冥王星的陈旧产物，革命的种子在此时已经悄悄地埋下了。



在Xbox发售后不久，微软便启动了下一代主机的研发工作。2004年，X360的硬件架构已经初步成型，微软最大的烦恼在于无法为新主机筹划到一部杀手级大作。《光环2》延期导致的雪崩效应令《光环3》的发售日一并后延，不但赶不上X360的首发，甚至连对抗PS3的任务都很难达成。此时Epic的个性派制作人Cliff B早已对公司万年不变的《虚幻》系FPS产生了厌倦，他梦想制作一款具有创新意义的TPS游戏。在GDC会议上，被虚幻引擎3惊人画面吸引的微软高层展开了和Epic的秘密谈判，与渴望打入主机市场的Cliff B一拍即合，随即便诞生了《战争机器》这一惊世之作。

Epic与微软的合作关系可谓相当"亲密"，公司技术领袖的蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）甚至参与了X360的硬件规格制定。正是在他的提议下，微软才将主机的内存容量从256MB提高到了512MB，以支持HDR等高端图形特效。如果没有Epic这样业内顶级图形厂商的技术提议，X360的机能也许会在PS3面前毫无还手之力。

与其他城府极深，勾心斗角的游戏制作人不同，Cliff B在公开场合丝毫不会吝啬对日本同行的赞美，他曾经将三上真司评价为"Capcom最具才华的艺术家"，对Namco的《杀戮开关》大加赞赏。在推广致敬《银河战士》的XBLA新作《暗影恐惧》（Shadow Complex）时，他更以自嘲的口吻笑称自己不过是一只崇拜任天堂的跟屁虫。无怪乎像他这样的哈日派能够做出《战争机器》这种完美浓缩东方TPS精华的杰作。《战争机器》的视角结合了《生化危机4》和《杀戮开关》的优点，既融入了第三人称丰富的战术动作，又通过越肩视点保留了射击时火爆的临场感。《战争机器》并没有《生化危机4》那般丰富的QTE体技，这部作品将全部动作要素集中在了X360手柄的A键上。通过灵活运用A键，主角马库斯可以在运动的同时施展出快跑、翻滚、贴墙、跨越等战术动作，极大地提升了主角的运动性。对狂暴女兽人的BOSS战明显借鉴自《生化危机4》的盲眼钢爪男，但压迫性更强，打法更刺激，特别是在第一关的最后，主角必须亲自充当诱饵多次引诱女兽人撞墙才能顺利过关，如此危险的战斗方式在移动笨拙的《生化危机4》中完全无法想像。完美上弹的设定不但加快了游戏节奏，更让玩家在游戏过程中始终保持在一个较高的兴奋水准，随时准备发射下一批上膛的子弹。Cliff B还借鉴了《光环》的战役合作系统，为关卡引入了大量分支设计，强化了双人合作游戏时的快感。经过一系列对症下药的改革，修正前辈缺陷的《战争机器》终于成为了越肩射击领域的教科书作品，赢得了业界的广泛认





同。时至今日，TPS已经进化为足以与FPS分庭抗礼的一大游戏类型，打出了属于自己的一片市场。

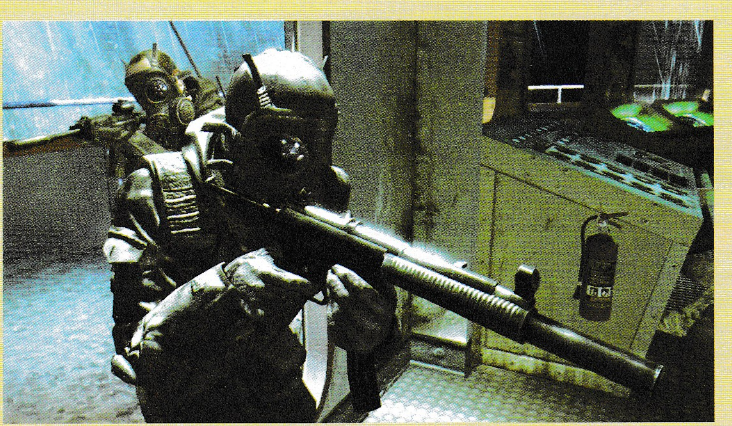
游戏工业的终极进化

《使命召唤4 现代战争》

Infinity Ward的《使命召唤》虽然在口碑方面已经超越了EA的《荣誉勋章》，但受限于PC市场连年萎缩的规模，这部作品的销量并不足以和对手比肩。为了寻求生存空间，制作组必须将《使命召唤》新作搬上主机。在微软的全力支持下，《使命召唤2》成为了X360首发游戏中最为夺目的作品，在一个月内便获得了百万销量的佳绩。针对X360手柄操作，Infinity Ward对系统做出了改进。主角与《光环》的士官长一样采用了可恢复式的生命状态，除此之外还加入了类似《黄金眼》的辅助瞄准系统。《使命召唤2》对主机FPS的推动意义丝毫不亚于《光环》。Bungie的杰作虽然在Xbox上根正苗红，但大部分以PC FPS发家的制作组很难转换多年的思维定势，为主机量身定做一套新的战斗系统。而《使命召唤2》则通过多管齐下的方式，成功地实现了跨平台操作移植，为广大PC FPS厂商指明了方向。

《使命召唤2》为系列开拓出了一片具备销量保障的市场，但这并不代表Infinity Ward可以就此高枕无忧。与2003年的初代相比，《使命召唤2》在脚本演出和关卡设计方面的进化微乎其微。此外，大部分用户对陈旧的二战题材早已厌倦，渴望体验新的战场。《光环》的成功已经昭示了原创剧本在FPS演出方面的可行性。体验了士官长力挽狂澜拯救银河的史诗传奇后，很难说还有多少玩家会对烂俗的二战历史感兴趣。在这种情况下，Infinity Ward将《使命召唤》新作转向现代战争领域，已经成为了必然的选择。

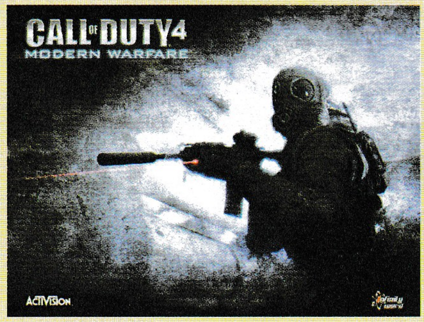
如果《使命召唤4》仅仅是将游戏素材改头换面一番，那么这部作品绝不会给玩家带来恍若隔世的进化感觉。《使命召唤4》真正的革新在于对关卡脚本设计思路的变更。限于目前的人工智能技术，制作组若想搭建出一个具有充分互动效果的关卡，惟一的方式便是在关卡中加入更多脚本。然而次世代游戏开发愈发庞大，在场景规模扩大后，为了保持游戏系统的稳定，程序员所需要添加的脚本会呈平方数增长，达到一个让制作组无法承受的程度。2003年E3《光环2》那段震惊世界的演示最终没能转化为实际游戏，便在于Bungie盲目地追求脚本演出和自由度的兼得，丧失了这种稳定性，最终落得了追二兔不得一兔的下场。在游戏成品中，我们体验到的新蒙巴萨是一个极其平庸的关卡，与当初的演示有如天地之隔。Bungie以废弃全部已有制作关卡为学费，方才领悟到了稳定对游戏数据的重要之处，作为脚本化FPS的名门，Infinity Ward自然不能跟他们再次栽进同一个阴沟中。《使命召唤4》采取了一条与当年《光环2》截然相反的制作思路——增大脚本密度，降低自由度。游戏中最富盛名的双人狙击关，便是这一思想的极端化体现。玩家必须严格遵照麦克米兰的指示行动，否则下场就只有死。然而，在牺牲了自由度后，玩家得到的却是画面上不逊于真人的精密脚本动作，以及媲美好莱坞大片的剧情演出。《使命召唤4》的战役模式与《光环2》同样短暂，也仅有6个小时，但玩家对《光环2》"单机不够，网战来凑"的指责，却很难难套在《使命召唤4》上，这部作品的单机模式虽然短暂，但其超高的单位时间质量却足以令玩家心服口服。Infinity Ward非常清楚，在网战模式占玩家90%以上游戏时间的大联机时代，与其沉迷于无法承受的人力物力增强单机战役的耐玩度，不如紧缩资源





为玩家带来一部精悍的战争电影，把对游戏自由度的追求交给网战模式去解决。毕竟，与AI斗不如与人斗，只有玩家的智慧才是无穷的。

《使命召唤4》的网战系统虽不算复杂，但紧密连接的各类奖励系统却很容易让玩家陷入无法自拔的境地。连杀技能、武器解锁、配件解锁、技能解锁、挑战奖励……一切环环相扣的支线系统指向的最终目标都是每一位用户最想得到的实惠——更丰富的武器和更高的人物级别。转生的设定在满足了玩家虚荣心的同时也顺理成章地延长了游戏时间。可以说，无论是单机还是网战模式，《使命召唤4》都遵循着快节奏易上手的游戏宗旨，正是这种亲和力强的平民路线，让很多原本对FPS不屑一顾的玩家也加入到了炮火纷飞的大军之中。以





"互动电影"为目标的《使命召唤4》让FPS这个游戏类型从百万级一跃上升到了千万级，足以与《横行霸道》等巨鳄作品相提并论。它代表的不仅是出色的画面和令人沉迷的游戏性，对于游戏开发者而言，《使命召唤4》所提供的这套可行性高，成本可控的FPS制作思路，至今依然是次世代游戏开发的广泛标准之一，为众多厂商所接受。2007年，持续增长的北美游戏界已经在销售额上彻底超越了陈旧的电影行业，成为娱乐界当之无愧的第一霸主。游戏工业在艰难发展了40年后，终于进化到了足以同电影工业叫板的终极形态。

叛逆的弄潮儿

《征服》

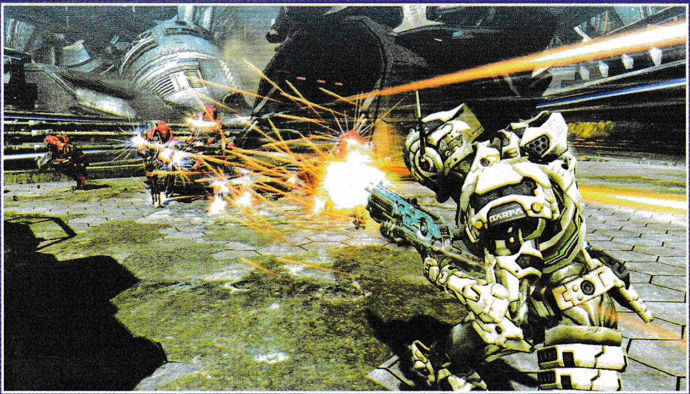


自《使命召唤4》发售至今已3年有余，其推行的"单机脚本快餐化，网络对战复杂化"理念在近年大行其道，已经被大部分玩家和厂商所接受。但经过数年的沉淀后，这套方案带来的负面效应也逐渐显现了出来。虽然游戏的单机部分与网络对战在关卡设计上采取了不同思路，但作为同一部完整的作品，一款游戏的单机与网战在整体战斗系统上必须保持一致，这就在很大程度上限制了单机模式战斗系统的发挥。为了照顾网战模式，制作组不可能在单机模式中加入太出格的元素，只有在完全抛弃网战的情况下，单机模式才能突破现有架构的条条框框。在如今联机越来越重要的环境下，制作一部只有单机模式的射击游戏似乎是违背潮流之举。然而，像三上真司这样率性而为的制作人，恰恰就喜欢制作这种逆潮流而动的叛逆之作，这便是完全抛弃网战模式的TPS——《征服》。

《战争机器》的战斗系统在《生化危机4》的基础上前进了一大步，但也并非完美无缺。尽管马库斯膀大腰粗的形象在粗犷程度上足以超越士官长，但这部作品的战斗风格却被设计地出奇的谨慎。过于强调掩体的阵地战拖慢了游戏节奏，让后期战斗变得十分乏味。《战争机器》的杂兵战爽快感甚至比《杀戮开关》更逊一筹。《杀戮开关》中的敌人都是普通人类，只要一梭子弹正中胸口便可搞定。而《战争机器》的地底兽族则皮糙肉厚到了过分的程度，无论枪法多么精准的高手，在同时面对多个兽族士兵时，都无法快速将其击毙，这就造成了十分滑稽的现象——玩家在正面遭遇敌人时，第一反应并不是举枪射击，而是寻找掩体迅速隐蔽。此外，《杀戮开关》还设计了大量限时关卡，玩家只有全速进攻才能顺利过关，这些合理的设计正是《战争机器》所缺乏的。

为了根治被《战争机器》拉扯的过慢的TPS游戏节奏，《征服》开出的良药是《脱狱潜龙》时代的老方子——子弹时间。同PS2时代的几部特技TPS相比，《征服》的子弹时间更进一步，赋予了玩家完全控制时间流淌速度的机会，将快与慢的节奏完全掌握在玩家本人手中。《征服》之所以没有提供网战的根本原因就在于，游戏的单机模式以子弹时间为核心，这种设计理念完全无法套进网战模式里。然而三上真司就是这样一位直率的天才，宁可完全抛弃网战元素，他也要让《征服》的单机模式做到最好，这种为了游戏质量而不向商业妥协的态度，值得所有人去尊敬。

《战争机器》通关后，能够给玩家留下印象的武器恐怕只有一把带着电锯的"枪骑兵"和秒杀BOSS用的黎明之锤，武器缺乏个性及不平衡是《战争机器》最大的硬伤，抱着一把电锯枪从头杀到尾的玩家大有人在。《征服》不但一口气为玩家提供了10种武器，还引入了类似《生化危机4》的武器升级系统。不同武器与不同敌人间相生相克的奇妙关系让玩家在作战时需要时刻思考最佳的武装配置，这部作品的武器系统在深度方面已经达到了足以比肩《光环》的程度。虽然《征服》通关一次的游戏时间不算长，但对于执着极限挑战的玩家而言，将其研究上几十个小时是完全没有问题的。可以说，就游戏品质而言，《征服》并没有太大的缺陷，它最大的问题在于商业定位。与大众情人《生化危机4》相比，《征服》的游戏风格过于核心向，上手难度较高，流程也较短，但在三上真司眼里，这一切都是为了追求更极致的射击体验所必须付出的代价。在当今射击游戏纷纷走上"单机不够，网战来凑"的不归路时，三上的《征服》以其截然相反的思路向我们证明了，一部射击游戏没有网战也能征服玩家的真理。





展望未来

TV枪械射击游戏的发展趋势



日美分治：FPS和TPS作为家用机的两大枪械射击类型，在多年间早已形成分地而治的局面。日厂的《机密武装》等FPS缺乏足够的影响力，而美厂除《战争机器》外的TPS作品又普遍素质欠佳。虽然如今Namco等日本豪门已从TPS市场中逐渐撤出，但三上真司、板垣伴信等接受欧美注资的独立制作人依然会为海外市场制作出色的TPS作品，毕竟动作射击游戏在北美有着相当大的受众群体，这也是厂商的利益所在。

主机制霸：Xbox时代，FPS大厂都将主机视为外快平台，作为PC的补充，能赚多少算多少，不予期望。Xbox版《毁灭战士3》、《半条命2》等作品均为PC版发售多时后的移植冷饭，无论是画面还是销量都低于PC原版，难成气候，只有像《光环》这样专门为Xbox量身打造的FPS作品才能获得真正的成功。进入次世代后，随着PC平台的不断萎缩，以《使命召唤2》为标志，家用机已经成为了大部分FPS的主战场。如果说《光环3》没有推出PC版是微软的独占策略，那么全机种制霸却唯独没有PC份的《使命召唤3》就只能解释为厂商营销重心的转移了。Epic的虚幻引擎近年之所以能在授权市场大获成功，除了技术上的先进性外，对跨平台主机的完善支持也是其压倒id同类产品的一大原因。



技术至上：无论是开拓美国游戏产业的《毁灭战士》，将物理引擎发挥到极致的《半条命2》，还是领跑次世代的《战争机器》，枪械射击游戏始终代表着游戏界最强的图形技术和最先进的制作思想，也是推动PC显示子系统不断前进并反哺TV硬件的最大源动力。在游戏界开发规模日益膨胀的趋势下，射击游戏的制作成本已经达到了直逼好莱坞电影的水准，没有充足资金支撑的中小型工作室很难指染这一行业。此外，打抢游戏玩家对于画面等技术因素的关注程度，也要比其他类型的爱好者更为敏感。在视觉冲击力越来越重要的今天，技术不济的射击游戏厂商将难以在残酷的竞争中立足。就连前FPS第一豪门id也在《毁灭战士3》引发的战略性失败中元气大伤，落得了被收购的结局。可见在射击游戏领域，谁不紧跟最新技术，谁不具备先进思想，轻则落后，重则失败。

操作优化：对于主机平台的射击游戏而言，若想取得成功，能否设定出为手柄优化的操作方案是一大关键因素。很多画面、音效、关卡等硬指标尚可的良作就是由于操作不够友善而在主机平台上栽了大跟头，PS2时代的《黑煞》（Black）就是这样的一部悲情作品。作为《火爆狂飙》制作组Criterion的实验性作品，游戏的战斗系统确有一定新意，玩命倾斜弹药的战斗风格十分爽快，超高的场景破坏度也可圈可点。但作为一部主机FPS，《黑煞》既没有对准星进行优化，也没有提供辅助瞄准系统，再加上游戏的存盘点极其稀少，很多对本作颇感兴趣的玩家在初期便选择了放弃。如果能够在系统人性化方面下一些功夫，这部作品取得的成就将绝不仅于此。



网战为王：今天的射击大作大多采用类似《使命召唤4》"网战为主，单机为辅"的制作策略。除了节省成本外，抗击盗版与二手游戏也是这一制作思想大行其道的原因。对于盗版用户而言，想要上网就必须付出BAN机的风险。更新升级、成就、奖杯、DLC等一系列与网络相关的追加要素均与大部分盗版用户无缘，选择了盗版往往就意味着不能体验到100%的游戏内容。EA等公司还发动了将一次性联机码与游戏本体进行捆绑的"10美元"计划，对二手市场形成了致命打击。虽然近年的射击游戏领域出现了《征服》和《子弹风暴》这样以出色单机模式吸引玩家的佳作，但纵览全球，将制作重心从单机转移到网战已经成为了开发商广泛推行的模式，在可以预见的将来，这一局势也不会发生太大的改变。

类型融合：在上文中，我们已经提到了很多类型融合的FPS作品。如引入平台要素的《坏松鼠》和以徒手格斗为卖点的《星际传奇》。进入次世代，异色FPS已经大行其道，被玩家所广泛认可。AVG+FPS的《恐惧》（F.E.A.R）、ARPG+FPS的《边境之地》、RTS+FPS的《战火兄弟连》、ACT+FPS的《镜之边缘》、PUZ+FPS的《入口》……图形技术的突飞猛进和主视角对带入感营造的先天优势让越来越多的厂商通过吸收其他类型作品的养分来丰富FPS的体验，使这一游戏类型脱离草创时期"简单粗暴"的烙印，吸取更多的文化和艺术内涵。

后记

虽然使用了"编年史"这样的一个标题形式，但TV枪械射击游戏绵延十几年的漫长历史，以本文两万字的篇幅，实在难以详细阐述。因此笔者选择了少数几部对产业有特特贡献的作品为切入点，以窥一斑知全豹的方式分析整个局势。希望能够借此帮助各位次世代的射击游戏爱好者认识TV射击游戏领域的前世今生，了解那些隐藏在名作背后的传奇。



逝去的黄金时代

泰坦一族的兴衰成败

文/资料整理 八重樱 美编 一刀

回首世界各地的古文明发展历史，神话传说永远在其中占据着举足轻重的地位。在自然科学、人文经济尚未起步发展之时，人们只能用神话故事来诠释难以理解的自然现象、文化变更以及爱恨情仇。同时几乎无可避免的，人们都为当前统治者粉饰上“神之后人”的神秘色彩，用以烘托其地位的绝对崇高性和惟一性。我国古代的皇帝常被称作“真龙天子”，与我们一海之隔的日本也将他们的天皇视为是天照大神的后裔，古希腊民众同样对神谱中所记录的英雄战争深信不疑，即便在哲学、历史和理性主义抬头之后，诸如像色诺芬尼、亚里士多德等一批思想家都对古希腊神话发表了近乎严苛的批判，但古老神话仍然紧密寄生于希腊草根文明之中，并且时至今时今日仍然在发挥着难以预计的影响力。

在漫长的时间长河中，希腊神话也在伴随着时代的更替、文化的演变而不断进化着。当时事政局变迁之时，往往也就伴随着希腊一个神话时代的结束，因此希腊神话实际上可以视为是世界和人类发展进程的一个缩影。尽管不少神话传说之间在时间点上存在着相互矛盾的情况，但仍可从中整理出一条粗略的编年史，大体可分为众神时代、人神混合时代和英雄时代。

众神时代

众神时代存在着三次政权交替，顺序依次为原始神→泰坦→奥林匹斯十二主神，这些神祇基本都是以人类的姿态出现，而并非是抽象化、纯理想化的概念。尽管他们拥有近乎不朽的生命与崇高无比的社会地位，但他们的情感个性仍与普通人类无异，会为了达到个人欲望而做出一些卑鄙无耻的行径，这与我们传统思维中所勾勒出的完美神格是相互违背的，激进哲学家色诺芬尼甚至曾批判这些神明是“人类中最无耻最淫猥的；他们偷窃，通奸并相互欺诈”。当然，从先今角度来看，存在如此人性化的神祇也不失为是一件趣事，至少我们在回顾他们的历史时，并不会因为千篇一律的赞美文字而眼困手乏。

人神混合时代

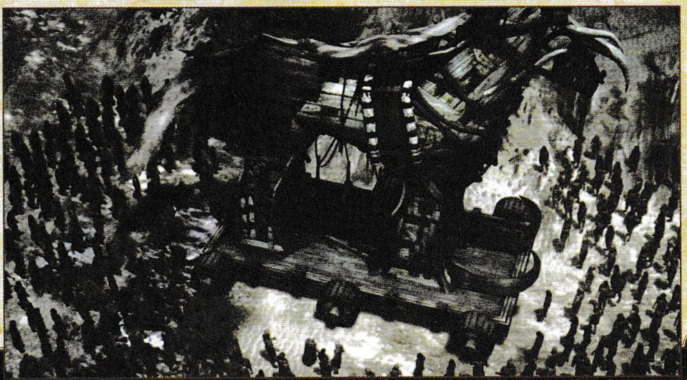
人神混合时代是存在于众神时代与英雄时代之间的过渡时期。这期间，高高在上的神祇开始与生活在希腊土地上的普通民众展开非常密切的往来，这其中既有神祇贪图人间女子的美色与其发生关系的，也有将神祇们的“高精尖科学技术”通过各种不太正大光明的手段传授给人类的，归结起来可概括成两个关键词——爱和惩罚。尽管人神混合时代的故事大多是以悲剧收场，但在无形之中却也慢慢拉近了神祇与人类之间的距离，当神走下神坛之时，属于人类的时代也随之拉开了序幕。

英雄时代

进入英雄时代之后，神祇虽还未退出历史舞台，但此时主角的宝座却已经让给了他们与人类女子结合所生下的后人们，这些拥有着人类和神祇双重血缘的半神们凭借着非凡的实力、勇气、智慧、技能和技巧谱写着一出出壮阔的史诗篇章，也令他们的地位荣升至与众神同等水平线的高度。大战涅墨亚狮子的赫拉克勒斯、寻找金羊毛的伊阿宋、除掉弥诺陶洛斯的忒修斯等等，这些英雄们的光辉事迹早已在普通百姓间耳熟能详。

希腊神话在特洛伊战争及其后续时期达到了高潮，特洛伊战争所展现出来的英雄主义和浪漫主义感染了数不胜数的古希腊艺术家们，并不断在他们灵感催化剂的作用下诞生各式各样的艺术作品。但在很长一段时间内，特洛伊战争以及那匹著名的木马都被认为是古希腊文学家们杜撰出来的虚构故事，直到 19 世纪才被业余考古学者苏利曼证实确实真有此事，古希腊军人们的惊人想象力和大胆的行事作风此时才真正在人们心目中奠定下来，这一群智勇双全的战士们所缔造的伟业恐怕是后世的军事家们望尘莫及的。

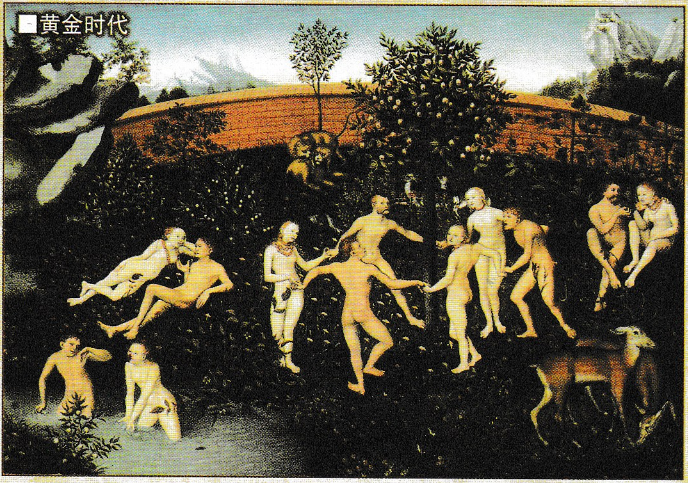
在特洛伊战争结束后，古希腊神话的历史也走到了终点。神祇们不再继续影响人类历史的发展，人们虽仍征战不断，却也同时在社会、经济、人文等方面自主发展。当人格意识形态逐渐得到完善，当历史学家和哲学家开始对神话吹毛求疵，英雄也就越难以在日趋复杂的社会中生存。之后鲜有英雄事迹被文字或艺术品记录下来，文人艺术家们更愿意将精力集中在对神话传说的改编再创作中，这份执着如同是在悼念着逝去的辉煌岁月。



除上文所提到的众神时代、人神混合时代和英雄时代的划分方式外，古希腊诗人赫西俄德在他的著作《工作与时日》中以金属为名将人类世纪划分为 5 个时代：

黄金时代

泰坦一族统治下的时代，被描写为人类生活在神之间，并和神祇们任意来往，整个时代充满了和平和和谐。人类并不需要为了养活自己而辛勤劳动，因为土地会自己长出食物。人类可以以年轻的外貌度过漫长的岁月，当时间到了的时候，他们会和平虔诚地接受死亡，他们的灵魂会变成精灵环绕着土地。 柏拉图在《克拉底鲁篇》中再次阐述了人类的黄金时代，他阐明赫西俄德使用黄金这一词，并不是指人类是用黄金制作的，而是指当时人类的美好和高贵。神对这些人类是仁慈的，让他们远离疾病，并守护着他们。


■黄金时代

白银时代

宙斯推倒了其父克罗诺斯的统治后，人类历史便进入了白银时代。人类在这个时代会度过长达百年的幼儿期，而他们的成人期却显得相对短暂，当他们成年后，却将时间花费在相互冲突上。在这个时代中，人类拒绝听从神的旨意，宙斯因此而被激怒，决定惩罚人类。这一代人类死后会成为冥界的“受祝福的灵魂”。

青铜时代

青铜时代依然处于宙斯的统治之下，此时的人类因为学会了青铜冶炼技术，所以能创造出更为坚固的武器和盔甲。战乱纷争愈演愈烈，人们为了一己私欲一次次让对手的鲜血染红身上的青铜装备。由于终日与杀戮相伴，这个时代的人类死去后，其灵魂将失去一切，坠入“哈迪斯的黑暗地府”。


■黑铁时代

英雄时代

从名字就能看出英雄时代在人类世纪中属于一个特例，它是一个过渡时期，也是惟一一个比上一个时代要来得美好的时期。在这个时代人们和高贵的半神以及英雄共同生活。这些英雄最终被卷入残酷的战争之中（包括底比斯的战争和特洛伊战争）。他们死后会前往“极乐世界”，得以享受幸福而安定的生活，没有烦恼，衣食无忧。

黑铁时代

在这个时代里，人类生活得痛苦而悲惨。人类妄图统治一切，儿童不再信任父母，朋友不再相互信任，主人对待客人不再热情，婚姻中的人们不再相爱，誓言被他们视为尘埃。善良与公正已经不再被他们视为行为的准则，权利代表了正确，谎言代替了真诚。人类再也没有了羞耻之心，最终神对人类失去了希望，众神永远地抛弃了人类，退隐天上，不再过问人间世事：“人类将再也得不到战胜邪恶的帮助和庇护”。

古罗马诗人奥维德在他的著作《变形记》也将人类世纪划分为相似的四个时代，只是将英雄时代除去，另外针对各个世纪的特性做了一些补充。例如黄金时代时人们因不懂得航海术，所以并没有对世界展开探索；白银时代出现四季，人们学习起了农业和建筑；青铜时代虽然战火四起，但人们仍抱有对神的信仰；黑铁时代领土疆域的概念出现，人们学会了航海与采矿，狂热于战争，失去了信仰，变得无比的贪婪。真理，谦逊和忠诚再也无处可寻。与上一种时代划分方式相比，赫西俄德的着眼点显然是在于人类的进化旅程上，从最初宛如伊甸园般幸福的黄金时代到暗无天日的黑铁时代，人类在摆脱神祇掌控的同时也在不断挑战着道德底线。有趣的是，赫西俄德笔下所描写的黑铁时代正是他所处的时代（大约是公元前 8 世纪），假如他有机会看到 2000 年后的世界的话，恐怕会重新定义他的时代概念吧。

古希腊神话之壮阔如果全部付诸于文字记录的话，恐怕会写出几本辞海那么厚，所以本期的《神魔乱舞》只侧重介绍黄金时代的统治者——泰坦一族。头顶苍穹、脚踩大地、坚不可摧的厚重石岩皮肤上草木横生，化为残破不堪的衣服遮挡住他们裸露的身躯。静止时宛如毫无生命的高山，而一旦他们迈开脚步，世界都将为之颤抖恐惧，这就是希腊神话中存在时期远比奥利匹斯神系还要远古的神族、有着不怒自威般震慑力的泰坦在许多游戏中被赋予的造型。泰坦一族并不如奥林匹斯十二主神那么声名远扬，也鲜少与人类有密切往来，但他们却一直在希腊神话发展史中占据着举足轻重的地位，如同是迟暮英雄一般在历史的角落散发着悲剧性的光辉。

泰坦一族是紧接着希腊原始神之后出现的古老神族。第一代泰坦是由代表天空的天神乌刺诺斯与大地母神盖亚结合所生下的六男六女，第二代泰坦由第一代提坦之间互相婚配或与其他神婚配所生。但并不是所有由泰坦生下的神祇都会被归为泰坦一族的行列，泰坦的统治者克罗诺斯所生的后代皆属于奥林匹斯神系。另外还有第三代泰坦以及一些未被算入正统系谱中的泰坦神，接下来会甄选其中的代表人物为读者们介绍。

第一代泰坦

中译	原名	中译	原名
俄刻阿诺斯	Okeanos	忒堤斯	Tethys
许珀里翁	Hyperion	忒亚	Theia
克利俄斯	Kreios	谟涅摩叙涅	Mnemosyne
科俄斯	Koios	福柏	Phoibe
伊阿珀托斯	Iapetos	瑞亚	Rheia
克罗诺斯	Kronos	忒弥斯	Themis

第二代泰坦

中译	原名	中译	原名
赫利俄斯	Helios	帕拉斯	Pallas
阿斯特赖俄斯	Astraeus	墨诺提俄斯	Menoetius
珀耳塞斯	Perses	厄俄斯	Eos
阿特拉斯	Atlas	勒托	Leto
普罗米修斯	Prometheus	塞勒涅	Selene
厄庇墨透斯	Epimetheus	阿斯忒里亚	Asteria

第三代泰坦

中译	原名	中译	原名
福斯福洛斯	Phosphorus	赫卡忒	Hecate
赫斯珀洛斯	Hesperus		

波涛汹涌的大海·俄刻阿诺斯 Okeanos

在古希腊盲眼诗人荷马所编辑撰写的长篇史诗《伊利亚特》中，俄刻阿诺斯和他的妻子忒堤斯被归为是希腊原始神，同时也是其他所有神祇的始祖。但在被后人广为接受的赫西俄德体系中则把他归为原始神所生下的第一代泰坦，盖亚与乌刺诺斯是他的父母。虽然拱手让出了原始神的头衔，但俄刻阿诺斯和忒堤斯依然保持了希腊众神中的最高生育记录，《神谱》中记载，两人先是孕育了 25 条大河，生下了 41 位大洋室女，后来大洋室女与预言之神阿波罗共同接下了主神宙斯赋予的“培育年幼者”的工作。此后，俄刻阿诺斯和忒堤斯又生下了 3000 名司掌大地与湖水的大洋神女，以及人数约莫同等的大洋神子。

阿波罗尼奥斯的作品《阿尔戈船英雄记》中写道，太古的奥林匹斯山本是由神祖奥菲恩与大洋神女欧律诺墨统治着，化身为鸽子的欧律诺墨产下了一枚宇宙卵，此蛋在化身巨蛇的奥菲恩怀中孵化，诞生出了整个宇宙。但不久之后，二人的宝座就被克罗诺斯和他的妻子瑞亚抢走，失势的二人只能消失在大西洋的波涛之中。有一派史学家们推测，奥菲恩与俄刻阿诺斯本是同一人，因为俄刻阿诺斯原本就是盖亚与乌刺诺斯的长子，由他来掌管泰坦一族和整个世界都是合情合理的。而在泰坦之战爆发时，克罗诺斯号召全体泰坦联合起来抵抗奥林匹

TIPS Titan 在希腊语的发音为“Tee–Tan”（提坦），泰坦则为英语的发音。尽管泰坦是不太准确的音译，但介于国人较为熟悉英语的说法，因此文中依旧保留了“泰坦”这一写法。

斯神族，身为第一代泰坦中最年长者的俄刻阿诺斯却刻意不理睬克罗诺斯的请求，以明哲保身的态度置之度外，任由克罗诺斯被宙斯驱逐到塔耳塔罗斯地狱。由此可以看出，俄刻阿诺斯与克罗诺斯之间的确有着一些外人说不清道不明的过节，在所有可能性中也只有王位被夺最为合情合理了。

古希腊三大悲剧诗人之一埃斯库罗斯所著的悲剧《被缚的普罗米修斯》中也有关于俄刻阿诺斯的描述。当普罗米修斯因盗取天火而被宙斯施以钉缚之刑时，埃斯库罗斯随即骑上天马飞到高加索山上。他告诉普罗米修斯自己打算前去向宙斯求情，祈求他停止这一酷刑。普罗米修斯却劝阻他道：“无需顾及我的安危，以免遭到同样下场”。俄刻阿诺斯何尝不清楚宙斯的为人，在反复思索衡量下，他最终听从了普罗米修斯的劝告，独自返家。

顺便一提，在希腊神话的叙述中，俄刻阿诺斯意指大西洋，不过广义上更被视为环绕大地的海神。俄刻阿诺斯在希腊语中的语意就是“环绕者：大洋”，“辽阔的大地四周，围绕着一片环状的海洋”这样的说法不仅见于希腊，也同见于北欧传承。只要追溯地质年代，便可发现这纯粹是一个事实。尽管俄刻阿诺斯在泰坦之战时所表现出的中立态度让他在奥林匹斯神系上位后得以保有自己的全部权利，但他作为海洋主宰的地位仍最终被波塞冬取代，所以时至今日今日，提到海洋之神，绝大多数人都会联想到波塞冬，而极少会有人想到俄刻阿诺斯。


■罗马一处喷泉旁的俄刻阿诺斯像。

最初的太阳神·许珀里翁 Hyperion

相对于攸关地理变动的俄刻阿诺斯和忒堤斯夫妻，许珀里翁和神力无双的妻子忒亚化育了无数的天体，根据《神谱》中的记载，第二代提坦中代表太阳的男神赫利俄斯、代表月亮的女神塞勒涅和带给万物众神黎明的女神厄俄斯都是许珀里翁的子女。


■网游《神鬼传奇》中骑士的第三套灵魂圣衣就是以“许珀里翁”来命名的。

或许是由于许珀里翁和他的儿子赫利俄斯都是掌管太阳，所以有不少人都会把两者混为一谈，就连荷马也曾在《奥德赛》的第一卷中写道“许珀里翁”是“赫利俄斯”的另一种说法，但后来他又在第十二卷中将太阳神更名为“Hyperionides”，意为“许珀里翁之子”。此外，第十二卷中还一并提到，许珀里翁与美丽的妮艾拉结合，生下了兰珀提亚和菲杜莎两位秀发飘逸、光泽耀人的女神。她们在特里纳基亚岛饲养着一群“只要不生育羊羔，就可永生不死的神圣牛羊”，但这个和平安宁的生活却因为特洛伊之战中的大英雄奥德修斯的到来而打破。原来奥德修斯被海神波塞冬施法困于大洋之中，在船上粮食告罄的情况下，饥饿难耐的随从们便盗取了岛上的神圣牛羊来充饥。许珀里翁得知此事后极为愤怒，请求宙斯予以天谴。于是在宙斯的雷霆一击下，奥德修斯不但失去了自己的船舰，就连所有的随从也一并丧命，代价极为惨痛。有趣的是，这则故事倒是激发了古希腊数学家阿基米德的灵感，提出来“群牛问题”这道代数命题，内容是要人准确计算出太阳神所拥有的各种颜色的牛的数目。这个问题直到一千多年后才被人解答出来，答案更是一个惊人的天文数字……

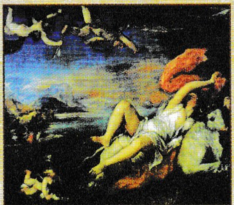
流星之神·科俄斯和伊阿珀托斯 Koios & Iapetos

科俄斯虽贵为泰坦一族中的成员，但却并没有什么相关的故事记载，他的名字大多只是在列举泰坦成员时才会被提到。根据《神谱》中所写，科俄斯和他的姐妹福柏结婚，生了代表石头的勒托与代表星辰的阿斯忒里亚这两位从天而降的光耀女神，他的后辈中倒是涌现了诸如像阿波罗、阿耳忒弥斯和赫卡忒这类身份显赫的神祇。

同样，伊阿珀托斯也是一名默默无闻的泰坦，关于他的妻子，有说是克吕墨涅，也有说是忒弥斯，总之，他与妻子一共生下了四位第二代泰坦，分别是普罗米修斯、厄庇墨透斯、墨诺提俄斯和阿特拉斯。因为在希腊神话中，人类是由普罗米修斯制作出来的，因此伊阿珀托斯又被看做是人类的始祖。

科俄斯和伊阿珀托斯这两位泰坦神都宛如是流星一般只在极短时间内绽放出了自己的光芒，随后便被淹没在了历史的长河之中，的确是不折不扣的流星之神呢。

缤纷多彩的众星之祖·克利俄斯 Kreios



克利俄斯的妻子欧律比亚是象征大海的男神蓬托斯和大地女神盖亚所生的女儿，他们生育了三位第二代泰坦：阿斯特赖俄斯、帕拉斯和珀耳塞斯。后来阿斯特赖俄斯又与侄女厄俄斯结合，化育了天界无数的星辰。

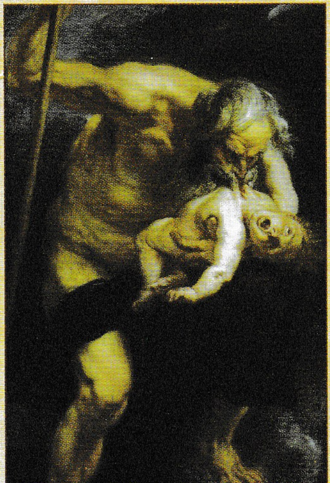
泰坦之战期间，克利俄斯与其他顽固派泰坦为重夺统治地位而与宙斯针锋相对，战败之后和克罗诺斯一起被关进了塔耳塔洛斯地狱中，从此就从公众的视野中完全消失了。

夺权者·克罗诺斯 Kronos

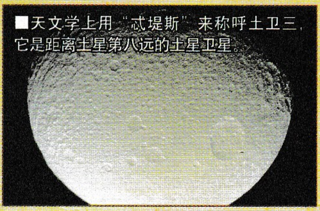
原始神乌剌诺斯和盖亚不但生育了十二位泰坦，还包括三位独眼巨人和三位百臂巨人，但是乌剌诺斯觉得独眼巨人和百臂巨人的长相不如泰坦那般属于正常人形，故对这几个孩子是百般嫌弃，最后甚至将他们幽禁在了冥府深渊塔耳塔洛斯。但生育了这些孩子的盖亚却并不厌恶这些与众不同的孩子，更不忍心眼见他们被囚禁在地狱之中，加之乌剌诺斯无止尽的生殖能力也令盖亚感到厌烦，所以她干脆一不做二不休煽动孩子们来推翻乌剌诺斯的统治。然而并不是每一位泰坦都有勇气去推翻自己的亲生父亲，只有年纪最小却也是野心最大的克罗诺斯敢于接手如此重担。于是盖娅用灰色燧石打造了一把镰刀交给克罗诺斯，克罗诺斯趁父亲不备割下了他的生殖器，取得了统治世界的权利。

得势之后，克罗诺斯曾一度召回独眼巨人和百臂巨人，但他很快就意识到如果放任这些“兄弟”在世界上任意妄为，将来势必会动摇到他的统治地位，于是很快又将他们赶回了地府。随后，克罗诺斯娶了自己的姐姐瑞亚为妻，生下奥林匹斯众神。但是盖亚曾作出过预言警告，克罗诺斯对乌剌诺斯所做的一切必将再度应验在他自己的身上，其统治很有可能会被其子女抢走，为避免这一情况出现，克罗诺斯干脆采用了更为极端的解决方法——将瑞亚生下的孩子一一吃掉。丈夫的疯狂行径深深刺痛了瑞亚的心，为保住最后一个孩子——也就是宙斯的性命，瑞亚听从了盖亚的建议，藏身于克里特岛的迪克特山一处洞穴中生产，并以一块石头来代替婴儿，让前来探查的克罗诺斯吞下。并未察觉有诈的克罗诺斯欣然认为自己的王位已是安枕无忧，于是乎便在外面花天酒地起来。而另一方面，宙斯则在大洋神女米提斯的抚养下长大成人。成年后的宙斯决定拯救被克罗诺斯吞食的亲兄妹，在米提斯的帮助下哄骗克罗诺斯喝下了一壶特殊的葡萄酒。实际上，这壶葡萄酒是催吐药剂，克罗诺斯喝下后肚疼难耐，陆续吐出了被他吞入腹中的五个子女。从此，宙斯便率领着奥林匹斯神系与泰坦诸神之间展开了旷日持久的征战，也就是著名的“泰坦之战”。

泰坦之战持续了近十年之久，不但奥利匹斯与泰坦一族元气大伤，就连宇宙也在他们的战火中几近灭亡。此时，又是盖亚的建议扭转了战局，宙斯听从盖亚的安排前往塔耳塔洛斯地狱，救出了独眼巨人和百臂巨人，奥林匹斯神族也在这些强大同盟的辅助下获得了胜利。除了极少数未曾参战的泰坦外，绝大多数泰坦都被驱逐到了地狱之中，克罗诺斯本人也并不例外。不过也有另一种说法称，克罗诺斯最后被冰封在了位于世界北方尽头被称为“绝地极境”的地方。不论是哪一种结果，泰坦一族统治时代的结束都是无可避灭的，从宙斯上位的那一刻起，荣耀的黄金时代也随之宣告终结。


■由彼得·保罗·鲁本斯所绘制的油画，画中克罗诺斯正在吞噬着自己的儿子波塞冬。

众神之祖母·忒堤斯 Tethys



■天文学上用“忒堤斯”来称呼土卫三，它是距离土星第八远的土星卫星。

在上文中已经提到过，忒堤斯和俄刻阿诺斯一起生育了众多与水密切相关的神祇，她的每一个子女都代表着某条小溪、河流、水潭、湖泊或者大海，甚至是地下的水体。传说中关于六位女泰坦的描写都并不算多，大多数时候她们都是作为丈夫的陪衬出现在系谱介绍的开始部分。忒堤斯的特殊之处在于她曾经在泰坦之战时期哺育过年幼的赫拉，所以尽管泰坦之战结束后泰坦一族失去了原有的地位权势，但忒堤斯的待遇却从未被削弱过，赫拉对于自己的这位养母也一直是视如己出。众所周知，赫拉一直是对宙斯的好色之心苦不堪言，为了惩罚丈夫的众多情妇，赫拉可谓是用尽了各种恶毒手段。当她发现丈夫与卡莉斯托有染时，赫拉将卡莉斯托变成了一头母熊来宣泄自己的怒气，谁知宙斯又将卡莉斯托和她的儿子阿尔卡斯变成了天空中的大熊星座和小熊星座，怒气未消的赫拉只得求助于忒堤斯，向养母撒娇谎称卡莉斯托破坏了自己和宙斯之间的感情，疼爱赫拉的忒堤斯遂让两个星座永远无法落到海平线下。由此看来，赫拉张扬跋扈的性格有很大一部分原因是始于忒堤斯的溺爱吧。

在1893年，奥地利地质学家爱德华·苏斯根据阿尔卑斯山脉与非洲的化石纪录提出，盘古大陆在板块运动下分裂出北方的欧亚古陆与南方的冈瓦纳古陆，两者之间形成了最早的古地中海。休斯将这个史前海域命名为忒堤斯海，借由海神俄刻阿诺斯之妻的名字来暗喻这片内海的特殊地理位置。

神谕的昭示者·忒弥斯 Themis

忒弥斯是宙斯的第二位妻子，他们结合生下了掌管季节和秩序的三女神——狄刻（代表道德和公平正义）、欧诺弥亚（代表法律和秩序）和厄瑞涅（代表和平），以及公正女神阿斯特赖亚。另外还有一说指称命运三女神也是忒弥斯的女儿，这些说法都是从忒弥斯自身的属性推论而出的。



◀香港立法会大楼三角楣饰顶部的忒弥斯石像。

忒弥斯原本是帕尔纳索斯山的德尔斐神庙中授予神谕的女神，她负责召开或是终止人类的集会，同时也执掌着法律和正义。从某种意义上来讲，忒弥斯比宙斯还要强大，因为她熟知甚至连宙斯都不知道的未来与秘密，会给予人最为公正的裁决，就连宙斯本人也要时常听从忒弥斯的建议或是判决进一步行事。艺术作品中，忒弥斯通常会被塑造成一位面容严肃、手持天秤的成熟女性，她会将证人的证词放置在天秤上称量，以此来分辨真伪。时至今日，忒弥斯已然成为司法公正的象征，香港立法会大楼的三角楣饰顶部就矗立着一座高2.7米的忒弥斯雕像。这座雕像右手持有象征公平的天秤，左手拿着象征权力的宝剑，另外双眼被布蒙上，表示法律精神不偏不倚，公正严明。

后来，阿波罗杀死了保护德尔斐神庙的巨蟒皮同，忒弥斯的神力也被阿波罗一同掠夺了过去。

记忆的管理者·谟涅摩叙涅 Mnemosyne



■抛开挑战感官的限制级画面不谈，《记忆女神的女儿们》在剧情和表现手法上仍有着众多值得后人借鉴的成分。

谟涅摩叙涅是希腊神话中司记忆的提坦女神，也是宙斯的众多情人之一。她在奥林匹斯山以东的皮耶利亚与宙斯缠绵了九夜，生下了以卡利俄佩为首的九位缪斯（文艺女神）。在古代艺术作品中，谟涅摩叙涅通常被描绘成一个支着下巴沉思的女子，一般情况下她是与众缪斯待在一起，但偶尔也会有她的单人雕塑。

与她的女儿们相比，谟涅摩叙涅作为文艺作品创作题材的概率非常低，比较有代表性的只有俄国大诗人普希金在诗作《韵律，嗓音嘹亮的女友》中所写下的“谟涅摩叙涅飘来带给他安慰”这句话。另外在2008年年初，日本动画公司XEBEC以“谟涅摩叙涅”为名制作了一部深夜档动画（中文译名为《记忆女神的女儿们》），内容不但极为晦涩难懂且表现尺度极为开放，在内涵动画宅中间掀起了一阵狂热的讨论风潮。

太阳神·赫利俄斯 Helios

随着泰坦之战的结束，第一代泰坦们大多都从希腊神话的舞台上消失了，不过他们的下一代，亦即天空之神乌剌诺斯与大地母神盖亚承袭泰坦血缘的孙子们依然活跃于世。第二代泰坦中，有三位事迹最为知名，一位是许珀里翁与忒亚的儿子赫利俄斯，一位是伊阿珀托斯之子——身负天命必须托起整个世界的阿特拉斯，最后一位是盗火赋予人类的普罗米修斯。

赫利俄斯的形象向来被描绘成头戴一顶光芒四射、象征阳光的金冠，手持一把直射日光实体化而成的弓箭，据说他乘坐着金碧辉煌的四马战车，每日清晨由东宫出发，日暮时分抵达阿特拉斯所在的西境边陲。入夜后再乘坐“金钵”漂流于大西洋，一路返回东宫。在赫利俄斯信仰一度相当盛行的罗德斯岛上，每年都会将四匹马与马车推入海中，作为献祭的牺牲。

赫利俄斯生有一子名叫法厄同，这个名字意为“光辉闪耀的”，由此可见赫利俄斯对这个儿子寄予了怎样的厚望。法厄同从小就由普通人类抚养长大，赫利俄斯初次见到长大成人的儿子时欣喜不已，便随口答应实现他的任何愿望。谁曾想到法厄同的请求居然是要乘坐一次父亲的太阳马车，这令赫利俄斯倍感棘手。他一度好言相劝，想令爱子更改愿望，但法厄同不为所动，赫利俄斯又不好食言，只得面带难色交出了马车。不料此举却带来的一场悲剧，原来法厄同毫无驾驭马车的能力，不受控制的马匹们脱离飞行轨道烧焦了大地，甚至险些让海洋的水都蒸发干净。宙斯见事态严重，只能抄起武器“雷霆”掷向法厄同，将其击落于艾瑞达诺河，陨落的光景宛如流星一般。赫利俄斯因自己的一时失策而痛失爱子，真是造化弄人啊。

赫利俄斯还有另一则神话与英雄赫拉克勒斯有关（顺带一提，罗德斯岛居民们一直以身为赫拉克勒斯的后裔而自豪）。赫拉克勒斯酷热难耐之余，曾经挽弓放箭企图射下太阳。赫利俄斯赞誉他刚毅不屈无惧神权，便以“金钵”相借。赫拉克勒斯借助这样宝物的神力，由利比亚横渡“对面的大陆”，航向阿特拉斯所在的西方尽头。



■《战神3》中，赫利俄斯的头被奎爷拔下来当电筒用了……

托天巨神·阿特拉斯 Atlas

作为第一代泰坦神伊阿珀托斯之子，阿特拉斯在泰坦之战时毅然决然地与父亲站在了同一条战线上，他那令人惊惧的力量让奥林匹斯众神吃尽了苦头。其结果就是宙斯上位后进行秋后算账，阿特拉斯并没有像其他泰坦那样沦落到在暗无天日的冥府深渊度日如年，而是担负起了独力支撑天空的重任，永远矗立于大地尽头的黄昏女神身边，因此，阿特拉斯又被称为擎天神。根据这个典故，解剖学上支撑人类头盖骨的第一颈椎英文名就叫做“阿特拉斯”。在不少艺术家的创作下，阿特拉斯都是以面露苦楚、肩扛地球的成年男子形象出现，显而易见，以一己之力支撑天庭可不是份轻松的差事，乍看之下似乎是宙斯不计前嫌对阿特拉斯委于重任，实则却等同于变相惩罚，比将其直接打入塔耳塔洛斯地狱还要来的痛苦。



《希腊神话全书》中记载，阿特拉斯的所在地位于“极北国”的境内，这里有一片神奇的苹果园，果树上结满了纯金打造的苹果。这些苹果由黄昏女神看守，不允许任何人碰触。大英雄赫拉克勒斯因为赫拉的诅咒而杀死了自己的亲生儿子，为了消除这个罪业，他被迫要为占据了原本属于他的王座的双胞胎兄弟欧律斯透斯完成十二项不可能被完成的伟业，其中第十一条就是摘取金苹果。大约是因为人生地不熟的缘故，普罗米修斯建议赫拉克勒斯替阿特拉斯扛一会儿天空，让阿特拉斯去摘取苹果。尽管阿特拉斯很忠诚地完成了采摘苹果的使命，但自从泰坦之战结束后他已对肩负天空感到疲惫至极，于是便谎骗赫拉克勒斯说愿意代替他将金苹果交还给国王欧律斯透斯，借此将肩头重担推卸给赫拉克勒斯。不过聪慧的赫拉克勒斯立刻洞察其企图，便要求“找来一块顶在头上的圆盘，以便托负天空，让他在这段时间暂代顶替”。当阿特拉斯再次扛起天空时，赫拉克勒斯早已带着金苹果从容地逃走了。

这则人神斗智的故事还有另外一个版本。英雄珀耳修斯某日途经阿特拉斯的领地，他表明“自己是宙斯的儿子，希望能够在这片美丽的金苹果果园中稍事休息”。但阿特拉斯原本就不允许任何人接近，此刻又回想起法律女神忒弥斯曾经做出过如下预言：“那黄金般的辉煌，将受窃于宙斯之子”，于是当场拒绝珀耳修斯的请求，甚至想要赶走他。火冒三丈的珀耳修斯立刻掏出蛇发魔女美杜莎的头颅，出示在阿特拉斯眼前。阿特拉斯就这样化为岩石，从此永远支撑着天空。而稍后才抵达果园的赫拉克勒斯便坐享渔翁之利，轻易便取走了金苹果。

传说中的大陆～亚特兰蒂斯～

有史学家通过古书考据得出阿特拉斯所在的“极北国”正是失落的文明古国亚特兰蒂斯。在亚特兰蒂斯的传说中，创造这个文明古国的是海神波塞冬。他与一位父母双亡的少女结合并生下五对双胞胎。于是波塞冬将少女所在的小岛划分为十个区域，分别让十个儿子来统治，并以长子为最高统治者。因为长子名叫“阿特拉斯”，所以这座岛便叫做“亚特兰蒂斯王国”。尽管这则传说中所展现出的神族系谱与我们所熟知的相违背，但毋庸置疑暗指的仍是泰坦神族的阿特拉斯。至于真相究竟如何，恐怕已和亚特兰蒂斯一起永远地沉睡在大西洋深处了。



■亚特兰蒂斯的存在与否对于考古学者们而言永远都是个经典话题。

火种的盗窃者与守护者·普罗米修斯 Prometheus

泰坦一族中每一位神祇都称得上是希腊神话中举足轻重的角色，但论及与人类关系最为密切的，当属普罗米修斯莫属。普罗米修斯这个名字的意思是“先见之明”，据说他继承了其母忒弥斯的预言能力，但在普罗米修斯的一生中，我们却几乎没有看到他的预言能力发挥出功效。

普罗米修斯向来偏袒人类，，这似乎是因为他就是人类的创造者之故。古书中记载，普罗米修斯听从宙斯的指示，塑造了人类与动物。只是宙斯日后似乎又命令普罗米修斯模仿动物创造新人类，以致凡间的某些人类从此有了兽性。

关于普罗米修斯盗火的完整故事是这样的：众神与人类在西锡安召开会议，为了彼此享祭的权益而争论不休。代表人类出席的普罗米修斯为了让利益倾向于人类一方，自作聪明地以令人作呕的内脏覆盖油脂，反而以丰厚的油脂裹住牛骨，让它看起来量更多一些。他的这点小把戏自然是没有逃过宙斯的法眼，但是宙斯却假装毫不知情，故意选中牛骨祭品，再以侮辱众神为由，禁止人类用火。挂念人类疾苦的普罗米修斯斗胆将火种藏在茴香中空的茎秆中，送给了人类。为此，他也承受起了最为残酷的惩罚——他被锁链捆绑在高加索山的悬崖上，每天都有一只长翼鹫鹰前来啄食他的肝脏，到了晚上，被鹫鹰吃掉的肝脏又会重新长上，这个惨剧日复一日地重演着。

埃斯库罗斯所著的悲剧《被缚的普罗米修斯》将这则神话继续添油加醋地夸大，普罗米修斯不但带给了人类火种，还将天文、数学、文学等技艺一并传授给人类。面对宙斯周而复始地严刑厉罚，他始终都坚韧不屈。普罗米修斯还将自己听到的“日后宙斯的宝座将被青出于蓝的孩子夺走”的这一则预言透露给化身为母牛、颠沛流离而来的女子伊娥，以及挂念其安危而来探望的多位大洋神女们。得知消息的宙斯立刻派遣神使前去，试图从普罗米修斯的口中问出“此子究竟是宙斯与何人所生”，但即便神使以“宙斯的雷霆一击”来胁迫，普罗米修斯依然只字未吐。百般不耐的宙斯愤恨之余便将普罗米修斯与仰慕他的大洋神女们悉数打入了塔耳塔罗斯地狱。

几千年之后，英雄赫拉克勒斯为寻找金苹果来到高加索山，他用精准的箭法一箭射死了宙斯的鹫鹰，并让拥有永生权利但却被毒箭所伤痛苦不堪的半人马凯隆代替普罗米修斯一死，将普罗米修斯从酷刑的折磨下拯救了下来。但是普罗米修斯必须时刻将一枚高加索山的石子佩戴在他的身上，以便宙斯可以自豪地宣称他的仇敌仍然被锁在高加索山的悬崖上。



■金子一马大师笔下的普罗米修斯，在很多人看来，普罗米修斯＝伟大的殉难者。

人类的始祖·厄庇墨透斯 Epimetheus

厄庇墨透斯是普罗米修斯的兄弟，其名含义为“后见之明”。在传说中，他与普罗米修斯一起创造了人类，普罗米修斯负责创造肉体，厄庇墨透斯则赋予本能。但是在创造人类之前，厄庇墨透斯把他所有的好才能都给予了动物，等到人类出现的时候，已然没剩下什么可以作为生存的依靠。因此，人类在所有生物中，既不是最强壮凶猛，也不是最勇敢善战的。普罗米修斯正是因为觉得一无是处的人类太可怜，才会将天火偷来送给人类。这两位泰坦神常常被用作人类两面性的象征：普罗米修斯代表人类的聪慧，厄庇墨透斯代表的是愚昧。



▲《战神 3》的豪华限定版采用了潘多拉魔盒的设计，极具收藏价值。

当宙斯将普罗米修斯捆绑在高加索山上之后，怒气未消的他又将邪恶的毒手伸向了厄庇墨透斯。他首先命令冶炼之神赫淮斯托斯用粘土创造了一位人类女子，又让众女神给她妩媚迷人的美貌、光鲜亮丽的衣着，还有一个被封印的罐子，唯有雅典娜拒绝给予她智慧。宙斯将这位女子赐名“潘多拉”，并将其送给厄庇墨透斯为妻，不久两人便生下了女儿皮拉。因为缺乏智慧，所以潘多拉的行动大多是不经过思考的，她在好奇心的驱使下打开了封印的罐盖，瞬间，所有的灾难病厄由罐内蜂拥而出，扩散至大地的每一个角落。惊慌失措的潘多拉急忙想盖上盖子，然后却将“希望”关在了罐子中。

后来宙斯决定发动大洪水来毁灭青铜时代的人类。当时已经挣脱桎梏的普罗米修斯早已预见这场灾难，他事先警告自己的儿子杜卡利翁和已经成为儿媳的皮拉，打造了一艘方舟。尽管洪水淹没了整个世界，持续九天九夜，但两人最终还是历劫归来。杜卡利翁和皮拉听从忒弥斯的神谕，将随手可拾的石块抛向空中，希腊人的祖先就这样从两人的手中诞生。

尽管大多数文学作品都将厄庇墨透斯描写成一个总在被他人利用的愚笨型角色，但在查尔斯·金斯莱的笔下这兄弟二人却是另一番境地。金斯莱将普罗米修斯写成了一个虽有些小聪明但却总派不上用场的人，而厄庇墨透斯虽然不如哥哥聪明能干，但在工作方面却完成得无可挑剔。当潘多拉出现时，疑心很重的普罗米修斯选择无视她的存在，厄庇墨透斯则痛快地迎娶她为妻。随后而至的灾难洗礼使得厄庇墨透斯饱受艰苦磨难，但也因此获得了贤惠的妻子、经验以及希望这三样宝物。反观普罗米修斯反倒是无一事成，最后沦落到不断被秃鹰追啄的田地。金斯莱用寓言形式的笔触道出了“习惯于倒退思考，得以细心观察过往的体验，并由此认清未来的面貌”的另类人生哲学。

闪亮的阿斯忒里亚和勒托 Asteria & Leto

同样是泰坦神族兄妹结为夫妻的科俄斯和福柏育有两女，分别是光耀女神阿斯忒里亚和勒托。从两人都是从天而降的传说看来，可知两者象征流星的光芒与坠落到地表的陨石。

阿斯忒里亚嫁给了帕拉斯的弟弟，亦即慎谋能断的堂兄珀耳塞斯，两人所生育的子女中最著名的当属第三代泰坦神中的女巫守护神赫卡忒。传说阿斯忒里亚的容貌非常端庄秀美，宙斯自然不会放过她。面对宙斯无止尽地疯狂求爱，苦不堪言的阿斯忒里亚为摆脱骚扰将自己变成了一只鹌鹑纵身跳入爱琴海之中。她的身躯就化为了一座浮岛——俄耳堤癸亚岛，俄耳堤癸亚这个名字有“鹌鹑之乡”的含义。

阿斯忒里亚的姊妹勒托也没比她姐姐好到哪里去，她也同样受到宙斯的非常追求，只是勒托并不像她的姐姐那般刚烈，而且她也并未许配给他人，自然有权利选择自己的夫君。当勒托怀上宙斯的子嗣后，恶毒的赫拉再次醋意大发，派出巨蟒皮同去结果勒托和她腹中胎儿的性命。而因为畏惧赫拉的权势，所有的神祇都不敢为勒托提供避难之所，勒托只得居无定所地四处流浪。最后，她颠沛流离来到姐姐化身而成的俄耳堤癸亚岛，在一棵棕榈树下产下了光明神阿波罗和月亮女神阿耳忒弥斯，俄耳堤癸亚岛也因此又被称为提洛岛，意为“闪耀着光辉的岛屿”。在生下两个孩子之后，勒托就基本淡出了希腊神话的舞台，后人在提起她时，只是把她作为衬托阿波罗与阿耳忒弥斯的母神稍作点评，极少会有更进一步的描写。

P.S.，神学家指出，勒托的名字并不是希腊语，而是吕基亚语，她很有可能是从小亚细亚（尤其是吕基亚一带）引进的女神，有关她的神话也基本都是发源于小亚细亚的。



■位于爱琴海上的提洛岛拥有丰富的考古资源，在 1990 年被联合国教科文组织授以世界文化遗产的称号。

掌管金星的兄弟神·福斯福洛斯和赫斯珀洛斯 Phosphorus & Hesperus

福斯福洛斯被描绘成掌管黎明时升起的金星（启明星）的神祇，而掌管黄昏时出现的金星（太白星）的神祇则是他的兄弟赫斯珀洛斯。由于古希腊人的科学知识有限，在很长一段时间内都不知道清晨出现的启明星与黄昏出现的太白星其实是同一星体，因此为金星安排了两位神祇。后来希腊人从巴比伦人那里获得了关于金星的相关知识，并模仿巴比伦的做法用女爱神阿佛洛狄忒作为金星的惟一神明，福斯福洛斯和赫斯珀洛斯这兄弟二人就算是退位了。

这两兄弟的父母，一说是阿斯特赖俄斯和厄俄斯，也有人说是刻法罗斯和厄俄斯，还有说法称两人是同母异父。在古典艺术创作中，福斯福洛斯和赫斯珀洛斯常常被刻画成拥有相同俊秀容颜的美青年，相对而站。


■雕像上的三位神祇从左到右分别为：福斯福洛斯、塞勒涅和赫斯珀洛斯。

月神·塞勒涅 Selene

塞勒涅是第一代泰坦许珀里翁和忒亚的孩子，在阿耳忒弥斯出现之前，塞勒涅一直高居月亮女神的宝座。神话传说中，常将她描写成长有双翼、头顶金色光环、乘坐在由两匹神马拉动的马车飞驰于夜空之中的女神形象，她和她的兄弟太阳神赫利俄斯每天轮流驾车从天空经过，如此一来便形成昼夜交替。

塞勒涅最有名的神话传说自然莫过于她与人类少年恩底弥翁之间凄美的爱情故事。相传恩底弥翁只是个普通的牧羊人，但他俊美的外貌深深吸引了塞勒涅，被爱情冲昏头脑的塞勒涅请求宙斯能让爱人永葆青春。但要让凡人长生不老是不可能的，于是这个请求变成了让恩底弥翁永远沉睡，这样他既不会死去也不会离开塞勒涅。于是，恩底弥翁永久沉睡在拉特穆斯山的一个山洞中，每天深夜，当塞勒涅驾着马车从夜空中经过时，都会面带愁容地探望沉睡不醒的恋人。奇妙的是，两人居然还生育了 50 个女儿（据说他们可以在梦境中幽会），这是对古希腊历法中一年有 50 个星期的反映。

舶来的女巫神·赫卡忒

Hecate

尽管希腊神话将赫卡忒描写成提坦神珀耳塞斯与阿斯忒里亚的女儿，但很多证据都表明赫卡忒并不是一个起源于希腊本土的神祇，而是在小亚细亚的卡里亚地区掌管荒野与生育的女神。早期的希腊神话，诸如像《荷马史诗》之类就未曾提到过赫卡忒的存在，只是到了赫西俄德创作《神谱》时，赫卡忒才被写为一位重要的女神。

《神谱》中，赫卡忒被宙斯赋予了极大的权利，包括给人带来财富、使牲畜繁殖生长、保护航海者一帆风顺、甚至帮助人类哺育抚养子女等等。以一个外来神的性质来看，赫卡忒能在希腊诸神中占据如此重要的地位也是相当令人惊奇的。

大约从前5世纪起，赫卡忒的职能逐渐向灵魂和巫术方面转化。人们开始逐渐将她与鬼魂、魔法、咒语等负面事物联系到一起，并且相信，如果得罪了赫卡忒就会遭到来自邪灵的打击报复。因此不少人家都将赫卡忒的神像当做门神一般供奉。

在古希腊艺术作品中，赫卡忒具有突出的三面式形象，即拥有朝着不同方向的三头、三身和六臂。最早开始这么创作的人是雕塑家阿尔卡墨涅斯，这种强烈视觉冲击的表现风格被后世的艺术家们所继承，现存的大多数赫卡忒神像大多表现为一个高大强壮的女人，头发中缠绕着毒蛇，一手举着火炬（有时是蛇、钥匙或匕首）。

塔耳塔罗斯

Tartaros

塔耳塔罗斯是希腊原始神之一，也是“地狱”的代名词。世界诞生之初始于一片混沌，由这片虚空中诞生了大地之母盖亚。盖亚希望土地上能生长出生命，于是混沌之神卡俄斯便令盖亚身体中轻飘的物质上升到天空中，诞生天空之神乌拉诺斯，而沉重的部分则一直下坠到最底层，凝结而成阴暗的地狱，这就是塔耳塔罗斯。

希腊神话的死亡观并不存在善恶差别，塔耳塔罗斯被认为是所有生命死去后灵魂的惟一归所，它与人间世界仅靠着一条冥河相连。塔耳塔罗斯居住着复仇女神厄里倪厄斯，她们的内心中充满复仇的怒火，终日无休地用鞭子严刑拷打生前犯下罪孽的人。

塔耳塔罗斯对泰坦一族具有特别的意义，泰坦之战结束后，塔耳塔罗斯地狱便成为了绝大多数泰坦神的最终居所，为防止泰坦一族卷土重来，宙斯还命令百手巨人把守青铜打造的大门。另外需要注意的一点是，我们所熟悉的哈迪斯虽然常被作为死神的代名词，但他其实只是冥王，而非死神，希腊神话中的死神是塔耳塔罗斯，这个区别一定要分清。



◀《女神异闻录3》中的塔耳塔罗斯塔。

■堕落的青铜泰坦萨格拉斯



“《魔兽》系列”中的泰坦

在暴雪公司出品的即时战略游戏《魔兽争霸》与沿用其世界观设定的大型网游《魔兽世界》中，泰坦一族被视为是世界的创造者。宇宙形成之后，经过漫长的时间进化，各种能量和物质开始分门别类地凝聚在一起，形成了一个个世界。但此时的世界仍然处于一片混乱之中，而泰坦一族的工作就是改造杂乱无章的世界，令其变得井然有序起来。当泰坦们来到艾泽拉斯这片土地上时，这里到处都是炽热的岩浆和致命的毒烟，以及愚昧的元素生物。而且这些元素们效忠的是“上古之神”，拒绝与泰坦合作。于是强大的泰坦们摧毁了“上古之神”和它的元素追随者，接着经过数个世纪的改造，将艾泽拉斯改造成为生机盎然的天堂。完成改造工作之后，泰坦将自己的一部分神力分给了五条巨龙，命令它们担负起守护世界的责任。但在泰坦离去之后，巨龙中的一员——大地的守护者耐萨里奥受到“上古之神”的诱惑，打算摧毁艾泽拉斯，重塑他理想中的王国。此外，泰坦一族中最伟大的战士萨格拉斯在长久的征战之后也未能控制住自己内心邪恶的一面，背弃了族人，选择了堕落。截止到目前为止，萨格拉斯仍然没有被艾泽拉斯的勇士们消灭，我们相信，在未来的资料篇中，他势必将携带着他的燃烧军团席卷整个世界，再度为艾泽拉斯泼洒上无尽的血雨腥风。

近代泰坦写照

德国小说家尚·保罗于1800年至1803年期间，发表了一部尖锐刻画人性的四部曲小说《巨人（Titan）》。作品本身庞大的篇幅同样不辱标题的“巨人”之名，不过小说中所谓的泰坦，指的却是一群围绕在霍恩佛里斯侯国的伯爵之子阿尔巴诺身旁的人物，他们或拥有一技之长，或头角峥嵘，却逐一没落死去。

身为阿尔巴诺养父的西班牙伯爵加斯帕是一位思想极为客观的人，正因为如此，当他发现自己无法改变眼前即将展开的命运时，只能失望地离去。

少女琳达是一位彻底的人文主义者。她原本是阿尔巴诺生命中的第二个爱人，却因为否定神的存在，被罗凯洛上尉借机欺骗而失身怀孕，最后也在失意之余消逝人间。

追求人世中瞬间美丽的罗凯洛上尉在伤害了无数女子的情感之后，在舞台上演出自杀的戏码，以此作为一生最精彩的剧幕。

莉亚娜是罗凯洛的妹妹，犹如天使化身的她，心中始终向往着死后的天堂。尽管阿尔巴诺深爱着她，她依旧抛开爱情选择离去，为了追求更美好的幸福而一心求死，独自走上天国之路。

向来喜欢四处旅行，自由奔放的舒裴本是一位图书馆员，因为担任阿尔巴诺的家庭教师不得不停下行脚，却在无意间撞见自己分身的镜影魔，过度惊吓而死。

他们的离去令阿尔巴诺联想起绝迹许久的泰坦巨人，对于自己为何并未如同他们一样身消影逝而感到不解，不禁沉浸在长思之中。独自存活下来的阿尔巴诺并无一技之长，却经由周遭的这些人物，通晓了各种事物和道理。

保罗的《巨人》为德国浪漫派音乐带来莫大的影响。马勒更以此为背景谱曲，写下堪称“自然与人类对话语录”的《D大调第一号交响曲》。最初这个音乐作品还被命名为《泰坦》，但马勒认为可能会带来厄运，于是删去了这个标题。



■泰坦尼克号的沉没是最为人所知的海上事故之一，也是无数电影人酷爱再创作的题材。

时间来到1912年，英国的白星航运公司建造了当时世界上吨位最大的豪华邮轮——泰坦尼克号（Titanic），其英文有“巨神族”之意。原本泰坦尼克号的处女航采行经由北极海前往纽约的航线，不料却在途中撞及冰山，连同1522条生命一起凄然长眠于海底。

时至今日，质地优良轻盈的金属钛与身为土星卫星的土卫六依旧保留了泰坦之名。顺便一提，土卫六是太阳系中惟一一个拥有浓厚大气层的卫星，因此被高度怀疑有生命体的存在。在不少科幻作品中，土卫六都被作为人类的殖民地或是其他种族生命的老家。现实中的科学家们也从未中断过对土卫六的考察。但愿他们的这份努力，不再如同过往泰坦巨神们的野心一样，只是一场空梦。



玉兔游春

《游戏·人》第四十辑音乐CD介绍

春节已经结束，人们又回到了陌生的城市，再次开始了周而复始的学习与工作。“年”对于大部分人而言不仅是一个节日，更是一种生活方式。今后脚下的路到底通往何方，我们总是会在辞旧迎新的门槛上为这样的问题而烦恼，焦虑和烦躁往往来得比春天还早。此时不妨打开 CD，让我们在音乐中忘却烦恼，随玉兔游春——

序号	曲名	出自	演唱者
01	风の憧憬	SFC／NDS 游戏《超时空之钥》BGM 圣诞混音版	—
02	心に届く诗	PSP 游戏《光明之心》片头曲	Lia
03	Antiphona	PS3 游戏《阿加雷斯特战记 2》主题曲	飞兰
04	I Can Fly	PSP 游戏《负罪少女》片头曲	长谷川明子
05	—shizuku—	OVA 动画《.hack／／Quantum》主题曲	南里侑香
06	誓响のイグレージャ	PS3 游戏《海猫鸣泣之时》片头曲	KOKOMI
07	ラムのラブソング	《Love Plus》卡拉 OK 选辑收录曲	高岭爱花
08	コールドフィンガーガール	TV 动画《Level—E》片头曲	栗山千明
09	way of life	PSP 游戏《英雄传说 零之轨迹》片头曲	小寺可南子
10	ハートキャッチ☆パラダイス！	TV 动画《光之美少女》片尾曲	工藤真由
11	—HISTORIA—	NDS 游戏《光辉物语》主题曲	霜月遥
12	Eyes On Me	PSP 游戏《寄生前夜 第三个生日》主题曲	Superfly
13	トキメキ	OVA 动画《ToHeart2 adnext》片头曲	上原れな
14	For you	TV 动画《放浪息子》片尾曲	Rie Fu
15	优しい忘却	剧场版动画《凉宫春日的消失》主题曲	茅原实里

1 风の憧憬

编曲：光田康典



SFC 名作《超时空之钥》是影响一代人的经典，Square Enix 年末将来自《超时空之钥》的 BGM 连同《圣剑传说》、《最终幻想 VII》等作品的名曲重新以圣诞风格进行编曲并推出了一张全新的精选 CD，别有一番风味，唤醒了我们内心深处那份久违的感动。